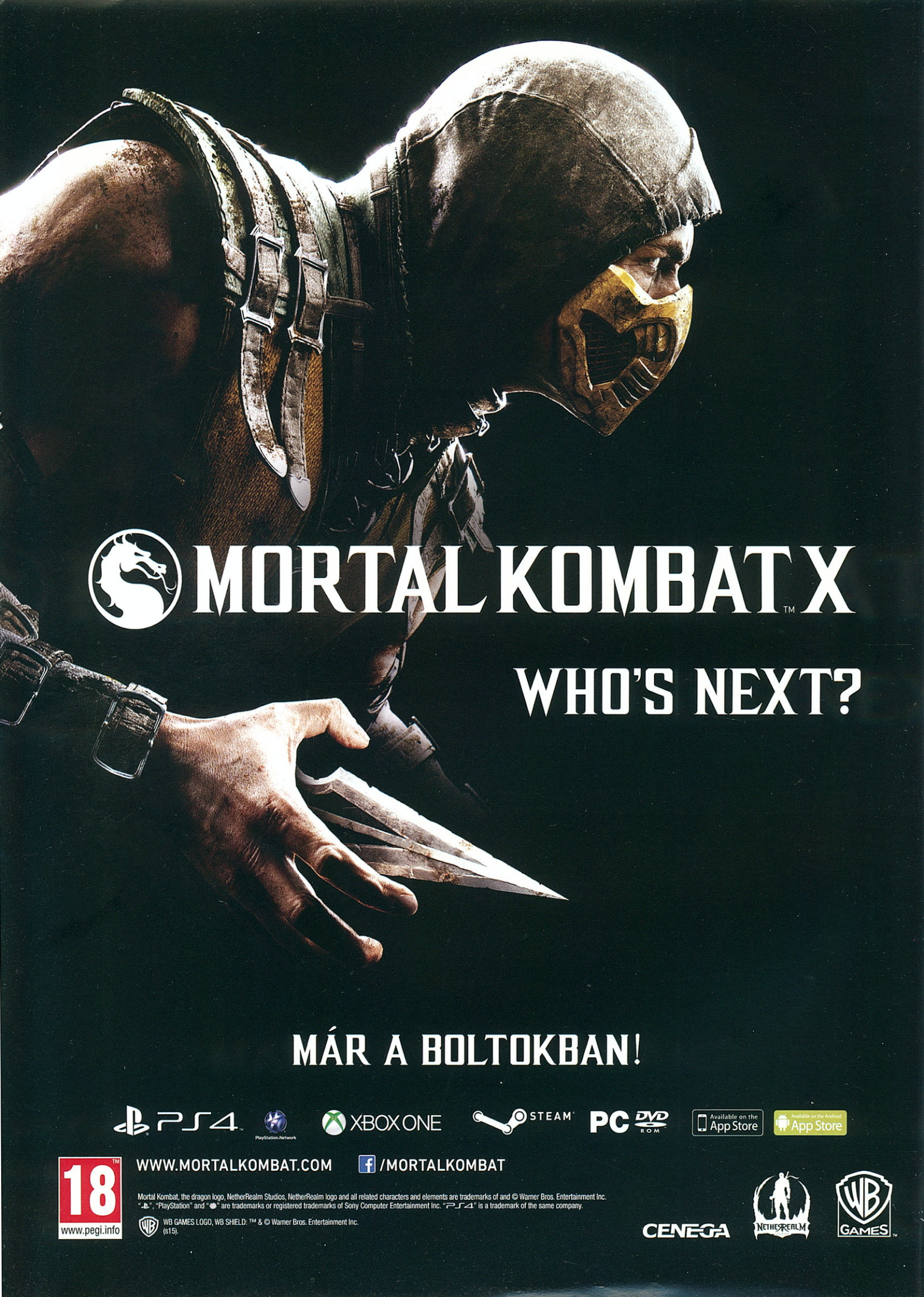
#006 2015. 950Ft
CONTROLLER
Videojátékok Alfától Zeldáig


MORTAL KOMBAT X
WHO'S NEXT?
MÁR A BOLTOKBAN!
PS4
PlayStation.Network
XBOX ONE
STEAM
PC DVD ROM
Available on the App Store
Available on the Android App Store
18
www.pegi.info
WWW.MORTALKOMBAT.COM
/MORTALKOMBAT
Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
"PS", "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15).
CENEGA
NETHERREALM
WB GAMES

CONTROLLER

IMPRESSZUM

Főszerkesztő/laptulajdonos
› Szabó Sándor (Szasa)
szasa@controller.hu

Munkatársak
› Branyiczky Zoltán (Zoly)
› Dömösi Gábor (Archon)
› Felkai Ádám (Komédiás)
› Fodor Zsolt (The Sickness)
› Kovács Roland (V)
› Márton Attila (Onimushaman)
› Nagy Csaba (sQr')
› Páll Zsófia (Nancy Page)
› Szabó Péter (FutuRetrO)
› Szathmári Fanni (Fanni)
› Szebellédi Tamás (Sanada)
› Szokolai Zoltán (Dr. Zaius)
› Tamási Gábor (Cpt. Nihil)
› Vasvári Balázs (Reptile)
› Veres Antal (Antaru)
› Veres Miki (Miki)

Korrektúra
Noveczki Sándor (Sanya)

Borító- és lapterv
Szokolay Zsolt

Grafika
Fekete Zoltán
Kovács András
Nagy Veronika
Oláh Gábor
Szokolay Zsolt

Kiadó/Felelős kiadó
Általános MB Kft.

Postai cím
Integro Studio, 1134 Budapest,
Rózsafa u. 13–17.

Ügyfélszolgálat
+36 70 3828 444
› info@controller.hu

Terjesztés
LAPKER Zrt.
és alternatív terjesztők.
A Controller magazin ára 950 Ft

Jogi nyilatkozat
A Controller magazinban
megjelenő cikkeket, írásokat
és rovatokat eredeti nyelven
és fordításban is szerzői jog véd.
Bármilyen másodlagos
terjesztésük, nyilvános
vagy üzleti felhasználásuk
a kiadó engedélyével lehetséges.
A hirdetések tartalmáért
a kiadó felelősséget nem vállal.

Nyomás és kötészet
Premier Nyomda Kft.

ISSN 2064-9223

Loading...

Kedves Player 1!

Immár végérvényesen beköszöntött a tavasz, a melengető napsugarak megengedik, hogy kimozulj otthonról. Ugorj ki a fotelből, vedd fel a bakancsodat, hiszen eljött a hatalmas erdei séták, túrázások és piknik ideje... Valami ilyesmit kellene írnom, ha a Controller egy életmód magazin lenne. De mivel egy videojáték központú kiadványt tartasz a kezedben, inkább azt mondom: Akármennyire kocka vagy, időnként szakadj ki a játékok világából. De feltétlenül szánj időt a konzolodra vagy pécédre is, mert annyi remek játék jött, hogy azt sem fogod tudni, melyikhez kapj! Mi mindent leteszteltünk, ami csak befutott hozzánk. Közöttük van a Mortal Kombat X is, amelynek kritikáját a nyomtatott magazinok közül elsőként nálunk olvashatod.

A sok-sok játékteszt és újabb rovatok miatt tovább nőtt az oldalszámunk és kollégáink létszáma is. Az elmúlt hat hónap elég volt arra, hogy megtaláljuk helyünket és szépen lassan kialakítsuk a magazin végleges szerkezetét és arculatát. Büszkén mondhatom, hogy immár a Controller a legvastagabb, mégis a legkedvezőbb áron kapható gamer magazin idehaza, hiszen 156 oldalt senki nem ad 950 Ft-ért Magyarországon. És akkor a papír- és nyomdaminőségről még nem is beszéltünk. A külcsin természetesen lényeges szempont, nem is fogom alább adni a színvonalat, de rendkívül fontos a belső tartalom is. Bízom benne, hogy a hatodik számunk is elnyeri tetszésedet. A kollégáim ezúttal is mindent beleadtak, nagyszerű cikkek várnak rád. Külön figyelmedbe ajánlom új sorozatunkat, amelyben a legismertebb hazai videojátékos youtubereket mutatjuk be.

Az előbb már említettem, hogy egy újabb íróval gazdagodtunk. Fogadjátok szeretettel Thamazart, aki elsősorban a pécés vonalunkat erősíti. Tapasztalt szakemberről van szó, aki már más magazinoknál is bizonyított.

Ismét vannak nyereményjátékainkat is! Egy brutális The Order 1886 gyűjtői változat, valamint néhány dobozos játék várja gazdáját. A részleteket és az előző szám nyerteseit keresd a 153-154. oldalon.

Jó olvasást és jó játékot kívánok!

Szasa

Ugye irsz nekünk?

Olvasóink kérésének megfelelően villámrajtot vett Facebookon hirdetett levelezési rovatunk. Egyelőre csak egy oldalon. Várjuk kérdéseidet, észrevételeidet, értelmes és elborult kommentjeidet. Az arra érdemesek bekerülnek a magazinba, a legkreatívabbak beküldőit pedig ajándékkal jutalmazzuk.

A leveleket az alábbi címre várjuk:
info@controller.hu

MORTAL KOMBAT X

4

28

CONTROLLER ESSZENCIA

Havi betevő videojátékosok részére

06 Bemutatkozik a Controller csapat
08 Battlefield História
11 TECH rovat: Battlefield Hardline
12 Battlefield Hardline
18 Bloodborne
24 TECH rovat: Bloodborne
26 Mario Party 10
34 TECH rovat: Mortal Kombat X
36 Transistor
39 Hotline Miami 2
42 Life is Strange Episode 2
44 Final Fantasy Type 0
50 Tales from Borderlands Episode 2
52 Borderlands Handsome Collection
54 Game of Thrones Episode 2-3
58 Dark Souls 2
64 TECH rovat: Dark Souls 2
66 Cabela's African Adventures
68 Tormentum: Dark Sorrow
72 Cities: Skylines
76 Pillars of Eternity
82 TECH rovat: Pillars of Eternity
84 GTA 5 PC
86 War for Overworld
90 Ride
94 Tokyo Twilights Ghost Hunter
97 Oceanhorn
100 Final Fantasy 15 demo
102 PS4 bemutató
106 Gondolataink: Terry Pratchett
110 Mobiljáték: Limbo
112 Retrológia: World of Illusion
115 Retrológia: Shadow of the Beast
120 Youtuber sorozat: Diesel
122 Elképzelt fejlesztői napló
126 New Nintendo 3DS bemutató
128 Filmajánló: Halálos iramban 7
130 Fannitizmus: Milyen a tökéletes főgonosz?
134 eSPORT FEST beszámoló
140 Japánságok:A legfurcsább japán játékok - 2. rész
146 Nintendo Direct
150 Levelet hozott a Jóska...
153 Nyereményjáték

BEMUTATKOZIK A CONTROLLER CSAPAT

III. rész

sQr`

Nagy Csaba. 25. Újságíró
és gyakorló szociális szakember.
Könyvmoly. Hobbiköltő, illetve
író. Sorozat junkie és film addikt.
Néhány esetben pedig vízvezeték
szerelő, profi tolvaj,
kincsvadász vagy háborús hős.
Egészen kisgyermek korom óta
töltöm életem egy jelentős részét
a videojátékok világában. Első
konzolom egy kopottas C64 volt,
amit a klasszikus NES, illetve
Sega Genesis kínai utánzata
követett. Sárga kazetták,
könyörtelen piacos nénik, majd
a város első 386-osa, újabb és újabb
gépek a kezem alatt. Évekig tartó
aktív eSports az első Call of Duty
hadszínterein. Átpártolás a konzolok
birodalmába. Xbox 360 és PS3.
A monitort ismételten televízióra
cseréltem, a generáció utolsó
éveiben bekapcsolódva is több száz
játékkal a polcon. 3DS XL.
Apró kóstoló a kézikonzolok
világába, de a közelgő „New"
kiadás bejelentésére hamar
visszamenekülve a nagyobb
képernyő elé. Jelenleg egy PS4 és
Wii U tűnik a tökéletes párosnak,
de a legtöbb masina megfordult
a kezem alatt hosszabb vagy
rövidebb időre. Mindeközben
kialakult az a rossz szokásom,
hogy mindenről megvan a saját
véleményem, így különböző
fórumbejegyzések és blogok
formájában kezdtem digitális papírra
vetni kritikáimat, gondolataimat.
Ez volt az elmúlt bő egy évtized,
és úgy tűnik, hogy a
családalapítással a távoli horizonton
sem igazán fog elszunnyadni
bennem a kíváncsi, kalandokra,
kihívásokra és felfedezésre váró
gyermek. Mert úgy vagyok vele,
mint József Attila: félek a játszani
nem tudó emberektől.

Reptile

Sziasztok!
A Controller magazinban,
valamint a demoscene-n Reptile
néven találkozhattok velem,
de a becsületes nevem Vasvári
Balázs. Programozóként dolgozom,
immár tizennyolc éve. A nevemmel
leginkább két korábbi munkahelyem,
a Digital Reality és a Sony London
Studio játékainak stáblistáján
találkozhattatok. Specialitásom
a 3D motor fejlesztés, illetve az
alacsony szintű kódoptimalizáció,
ezért a cikkeim, írásaim nagy
része is ezekről a témákról szól.

Fanni

Sziasztok!
Fanni vagyok,
BA végzős pszichológiahallgató
a Pécsi Tudományegyetemen.
Bár elsőre érdekes lehet összehozni
a pszichológiát és a videojátékokat,
de remélem számotokra is van
annyira érdekes, mint nekem.
Ne aggódjatok, nem csak a ti
lelketeket simogatja egy jól irányzott
headshot és a közvélekedéssel
ellentétben, szerintem ez egyáltalán
nem baj. És igen, ha sikerül a Mortal
Kombatban összehozni a fatality-t,
nem szörnyülködve rohanok
a WC-re kevergő gyomorral,
hanem örömtáncot lejtek a képernyő
körül. Nem tartom magamnak sem
gyilkosnak, sem pszichopatának,
sőt, még normálisnak sem.
Ha az lennék, nem válhatna belőlem
jó pszichológus. Az elme rejtett
bugyrain és a videojátékokon
kívül sok mindennel foglalkozom,
leginkább rajzolással és
cosplay-jel, hiszen nincs is jobb,
mint furcsán öltözve, hullafehér
sminkkel végigmenni Budapesten
és hallgatni, ahogy dudálnak az
autók. Mindkét témában olvashattok
tőlem, és hatalmas öröm nektek
írni, úgyhogy remélem, tetszenek
a cikkeim! Könnyen megtalálhattok

gamer rendezvényeken és anime conokon is, mivel nagy rajongójuk vagyok. Remélem, találkozunk!

TheSickness

Játékőrült és kitartófórumtroll lennék, röviden. Megszállott játékszenvedélyem tulajdonképp az egész életemre kihatott. Végleg általános másodikban vesztem el, amikor Feri barátom Zuglóban NES-ezésre csábított, innentől pedig nem volt megállás.
Az évek során szinte minden konzol legalább egy próba erejéig átment a kezeim alatt, bár handheld témában vannak hiányosságaim. Hosszú éveken keresztül (a biznisz hazai leáldozásáig) elvetemült játékterem látogató voltam, régi barátommal rendszeresen jártuk a főváros legjobb és legeldugottabb géptermeit, így visszatekintve komplett konzolgyűjteményekre való pénzmennyiségtől megszabadítva magunkat. Amíg az online be nem tett neki, intenzíven vettem ki a részem a Halo Party néven ismert családias rendezvények szervezéséből, melyek nagyon helyesen végül multiplatformmá alakultak - számos mai jó cimborámat itt ismertem meg.
Mint mondottam, a játszogatás életem szerves része: egy időben saját vállalkozásba is kezdtem, és kisebb megszakításokkal mindvégig kapcsolatban maradtam a konzoliparral - és ugye itt vagyok a Controllerben, remélhetőleg nem túlságosan leégetve magam.
Számomra a játékmenet az első, bírom a Halo szériát, kitartóan rajongok a Nintendo fontosabb sorozataiért, még a leggagyibb horrorjátékoktól is kiver a frász, és szinte minden multira vevő vagyok, ha azt a haverokkal vagy a húgaimmal nyomhatom.
A theSickness név megszületése amúgy szegről-végről a Silent Hill 2-höz kapcsolódik, legyen ennyi elég.

Zoly (Otherworld)

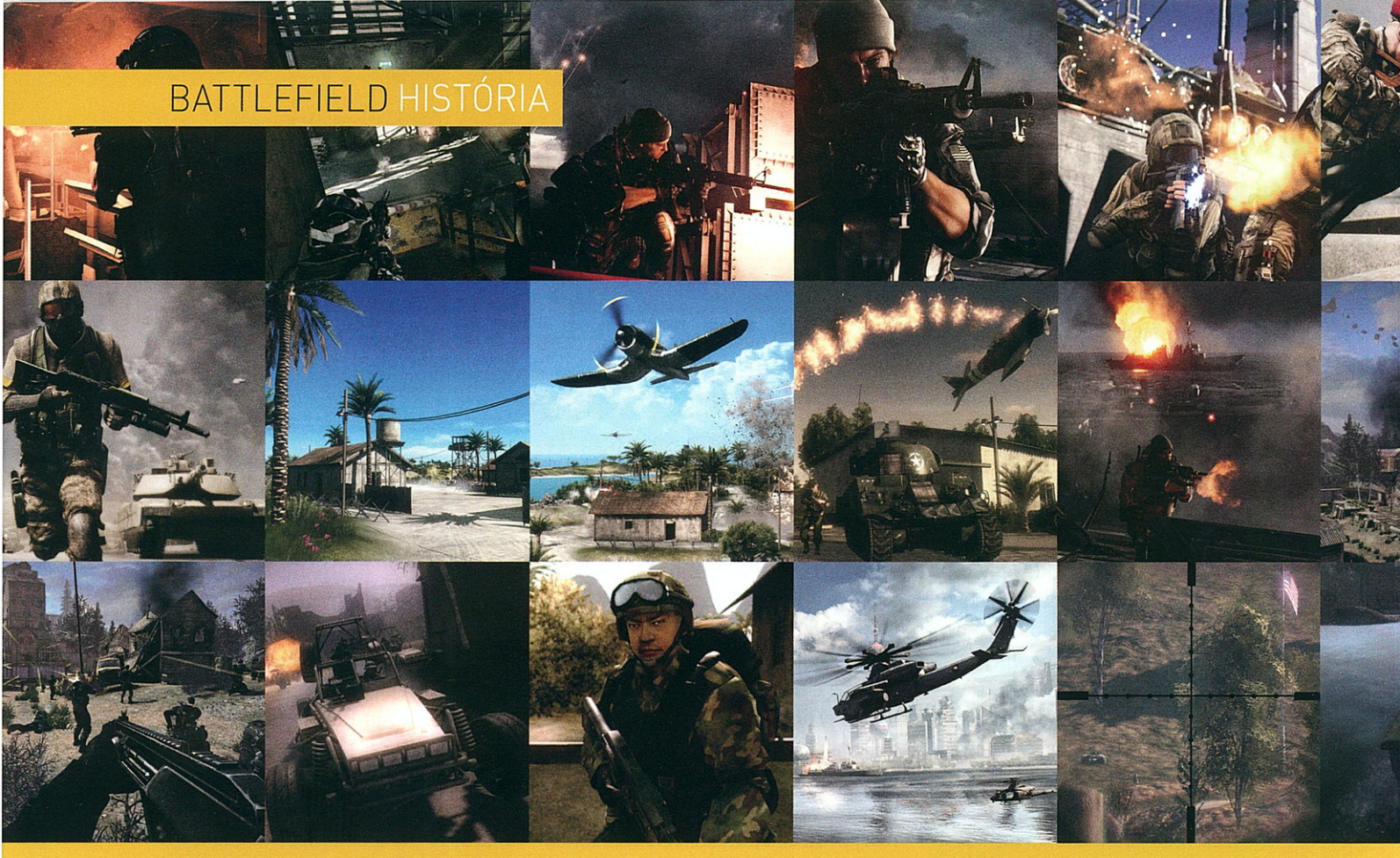
Nem vagyok híres sportoló, neves építész, sem író, költő, műfordító.
Egy srác vagyok, aki világéletében szeretette a videojátékokat, a filmeket, szeretett szerepelni és bulizni. Életem során publikáltam az akkori Cinema mozimagazinban, számos ismert és kevésbé ismert online felületen.
Aztán rájöttem, hogy az embereknek csak az élmény számít, teljesen mindegy hogy közben utaznak, buliznak, beszélgetnek vagy játszanak. Szerintem a megszerzett élményekben mérjük az elköltött idő értékét és örülök annak, hogy ezt az időt megtanultam az évek során hasznosan beosztani.

Thamazar

Mindig is gondban voltam a bemutatkozásokkal, de most mégis megpróbálok eleget tenni Szasa kérésének, és írok a feladatnak megfelelően körülbelül tíz mondatot. Érdekes, már ebből el is ment kettő. Nagyjából húsz éve mondhatom Gamernek magamat, ebből pedig hatodik éve dolgozom is már a szakmában, főleg a PC-s fronton, de azért 1 éve már egy PS4 tulajdonosa is vagyok. Kedvenceim inkább a sztoriorientált, mélyebb tartalommal rendelkező játékok, és amelyikben szép nők vannak. Örök kedvencem többek között a Monkey Island, valamint úgy általában a LucasArts régi kalandjátékai. Akik most azonnal meg akarják őket nézni, szólok, hogy ezekben inkább a sztori tetszett. Meggyőződésem, hogy a Monty Python nélkül más lenne ma a világ, valamint, hogy Han lőtt először. Megígérem, hogy mindig a legjobb tudásom szerint fogom vizsgálni a nekem kiadott játékokat, kivéve persze, ha van róluk sok YouTube videó...akkor csak kicsit bele nézegetek majd azokba.
Ez pedig a kilencedik mondat, és 9 az körülbelül 10. Sziasztok!

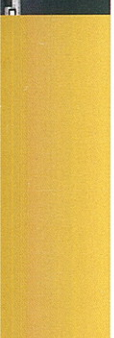
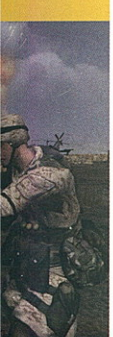
Szasa

Mindenkit megnyugtatok, hogy ha ismernétek az előttem szóló Thamazar kollégám olykor iróniába nyúló humorát, akkor ti is tudnátok, csal viccel a You Tube teszttel...
Na, de akkor pár szót magamról.
Az írás meghatározza életemet. Mindez hamar kiderült, hiszen már általános iskolában mesekönyveket írtam saját és testvérem szórakoztatására, majd később, a gimnázium iskolaújságának főszerkesztője lettem. Később, a külkereskedelemi tanulmányokkal töltött éveim alatt belecsöppentem a magyar könnyűzenei életbe, mint dalszövegíró. Kilenc hónap katonaság után (igen, én még voltam katona) a dalszövegeket és Győrt felváltotta a reklámszövegírás és Budapest. Néhány kisebb-nagyobb reklámügynökség után végül megtaláltam a helyemet hazánk egyik meghatározó vállalatánál, és immár 12 éve kreatívigazgatóként dolgozom sok izgalmas kampányon.
Amikor hazaérek, kicsit háttérbe szorul reklámszakemberi énem, és utat tör a videojátékos. Az írás, a marketing és a videojátékok szeretetének közös halmazában született meg az ötlet, hogy készítek egy új, innovatív játékmagazint.
És hogy mennyit számítanak a véletlenek: tavaly márciusban, pár héttel az elhatározásom után, egy nyaralás alkalmával megismerkedtem az Integro stúdió tulajdonosával, aki szintén látott fantáziát a terveimben. Az elképzelést tettek követték, és nyolc hónap előkészület után megjelent a Controller magazin első száma...



MI TÖRTÉNT AZ ELMÚLT 13 ÉVBEN?

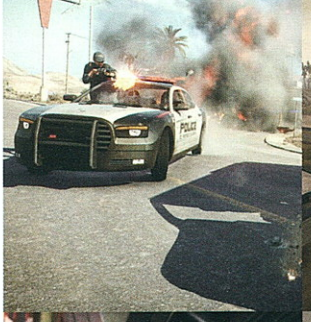
A háborús FPS játékok rendkívüli népszerűségnek örvendenek. Már 1999-ben nyüstölhettük a Medal of Honort, majd nem sokkal az ezredforduló után betört a piacra két nagyágyú: a Battlefield és Call of Duty (és a két tábor néha véresszájúbb, mint egy Fradi-Újpest rangadó szurkolói). Cikkemben a Battlefield-széria korábbi részeiről írok áttekintést, a következő oldalakon olvasható Battlefield Hardline apropójából, amit Komédiás tollából olvashattok.

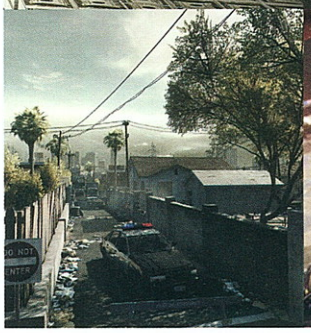



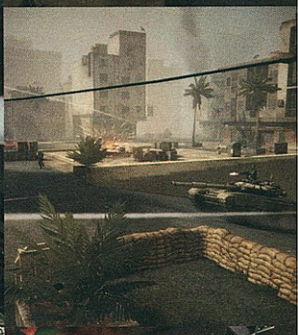
Őskor

2002-ben jelent meg PC-re a Battlefield 1942 című II. világháborús játék az EA égisze alatt. Többféle kaszt, irányítható járművek és nagyméretű pályák jellemezték a lövöldét, ahol célunk az ellenséges támaszpontok elfoglalása volt (a Conquest azóta a sorozat védjegyeként szolgál). Tolhattuk gép irányította karakterekkel, de a készítők elsősorban hálózati játékra szánták (a széria a sokszereplős on-line csatározásokra épít a jövőben is). A játék két kiegészítőt és egy ezekkel újracsomagolt kiadást is megélt – az embereknek bejött, szóval a gépezet beindult és robog azóta is, megállíthatatlanul.

Két esztendővel később Vietnam alcímmel jelent meg a vietnami háborút feldolgozó következő BF, de a színterektől eltekintve sok újdonságot nem nyújtott az 1942-höz képest. Ezt a problémát későbbi mod-okkal orvosolták. Rá egy évre érkezett a Battlefield 2, amely a XXI. századba helyezte a játszóteret: bevezették a szakaszrendszert és a rangokat. Az előbbiben egy player parancsokat osztogathatott és különféle támogatást kérhetett, az utóbbiban pedig a szintjének megfelelően egyre jobb fegyvereket oldhatott fel, és akár egy 64 fős alakulatban gyilkolhattuk egymást. Még több kasztból lehetett választanunk, amelyek mindegyike eltérő felszereléssel indult a csatába. Milliós eladások és kiemelkedő értékelések jellemezték a programot, ami 3 kiegészítőt is megélt. Ugyanabban az évben elkészült kizárólag PS2 és Xbox platformokra a Battlefield 2: Modern Combat, és kiadták még X360-ra is, online szegmenssel megspékelve (két játékmódban eshetett egymásnak 24 fő). Az egyjátékos kampány nem a szokásos bot-os rendszert használta, hanem a klasszikus értelemben vett küldetéseket. A sajtó és a játékosok is pozitívan üdvözölték az első, konzolos Battlefieldet. A sorozat következő címe az ismét PC-re kiadott felvonás, a BF 2142 volt, ami a távoli jövőbe kalauzolta a harcok szerelmesit: az új hidegháborúban egyedül játszva 16, míg online 64 játékos küzdhetett, egészen 2014 nyaráig, amikor lelőtték a szervereket. A konzolra kiadott Battlefield kivételével az összeset a Refractor-motor első, majd második változata hajtotta.

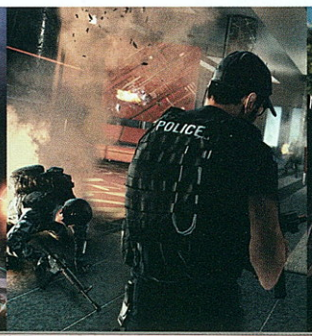
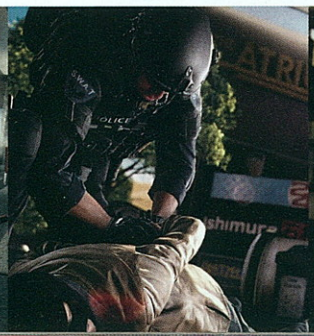






Hőskor

2008 ismét a konzolok éve volt: egy teljesen új, Bad Company-re keresztelt BF érkezett, ami egészen pontosan a 7. generációra készült, tehát az Xbox360 mellett ez volt az első PS3-ra kiadott Battlefield. Rámentek az egyjátékos kampányra, amiben az elit egységünk katonái személyiséggel is rendelkeztek és a környezetet szépen lehetett pusztítani az új Frostbite-motornak köszönhetően. Ez az epizód legendássá vált a közel teljesíthetetlen award-os „acsi"/trófea személyében. Valóban elmebeteg volt, sokszor életszerűtlen dolgokat kért a játékostól. Rengetegen évekig nyomták az ismeretségi körömből, és folyton ajánlgatták a beszerzését, de a sorozathoz csak az egy évvel később érkező 1943-nál csatlakoztam. Tulajdonképpen ez volt „a szegény konzolosok 1942-je" (viszont itt csak az amcsi és japán oldal között választhattunk). Különlegesség, hogy a Conquest módon kívül feloldódott egy másik okosság is, amikor az online közösség elérte a 43 millió kill-t. Ugyancsak magas pontszám és őszinte elismerés lett az új BF eredménye. Nem volt rossz, a „tankkal repülőt lőni" trófeámra azóta is büszke vagyok.
Még abban az évben érkezett egy ingyenes, rajzfilmes grafikával készült „PC-only" cím a Battlefield Heroes képében, amit leginkább mikrotranzakciók, reklámok és több millió játékos jellemzett. Érdekesség, hogy a sorozat történetében elsőként nem FPS, hanem TPS nézetben apríthattunk. 2010-ben a sorozat megkapta a folytatását, ami a PS3 és X360 duó mellett kijött PC-re is. Hasonlóan az első Bad Company-hez itt is kaptunk egyjátékos kampányt, amelyben a szereplők ismét remekeltek, és multiplayerben sokkal élvezetesebb és jobb volt a pusztítás. Négy kasztból választhattunk, akik különféle perk-ekkel indultak. A siker kulcsa a csapatmunkában rejlett – kicsit nehéz volt kinyírni az ellenséges tagokat, de a Vietnam DLC-ben már finomítottak ezen. Ugyanebben az évben kaptunk PC-re egy ismét ingyenes változatot Battlefield Online címmel, majd egy évvel később érkezett a szintén ingyenes Battlefield Play4Free.

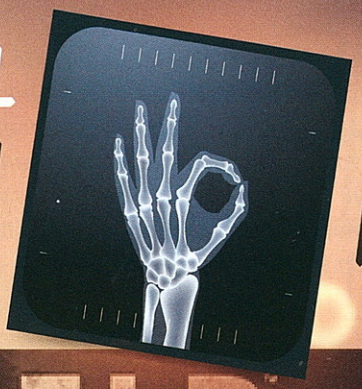
2011-et írtunk, amikor megérkezett a Battlefield 3 (PC, PS3, X360). Akkoriban brutálisnak számító grafika, feledhető Single Player és nagyszerű multi jellemezte. Egy hét alatt megvolt az ötmilliós eladás. Elismerésre méltó teljesítmény! Megjelent a Team Death Match játékmód, amely jelentősen eltért a CoD „ugrásból fejbe lőjük a másikat" stílusától. A Battlefiel-széria mindig is a taktikára épült, így színesítve a palettát. Négy kaszt, fejlődés minden téren, még a kiegészítőink is erősödtek... Egyszóval nagybetűs Battlefiled-élményt nyújtott. Ugyanakkor a története tele vol QTE gombnyomkodással, és a szereplők sem voltak olyan karakteresek, mint a BC1-2 esetében. Öt kiegészítőt élt meg a játék.

Újkor

2013-ban elkészült a Battlefield 4. A maga műfajában vitathatatlanul a legszebb cím volt, amire rátett pár lapáttal a rombolható környezet. Sajnos a lényegében fedezékrendszert erőltető kampány tovább gyengült, ami számomra érthetetlen volt. A kezdőharc rendben volt (in medias res indítás), de utána ritkultak a jó ötletek, és az ellenfeleink is segghülyék voltak a közel négyórás kampányban. A látvány és a zenék azért mindenért kárpótoltak. Multi tekintetében hozta a harmadik rész szintjét: tíz map-en és hét játékmódban érvényesülhettek az arra érdemesek, valamint a játék történetében először elérhető volt egy gyakorló mód, ahol szépen betanulhattuka pályák és a járművek használatát. Ehhez is öt kiegészítő dukált, és megjelent az újgenerációs konzolokra is (PS4/XOne). Azért egy kevés patch kellett hozzá, hogy minden flottul menjen, de a BF4 a mai napig egy igencsak népszerű anyag. Nos, ennyi volt ez a kis történelem lecke. Következzen Komédiás és Battlefield Hardline!

› irta Onimushaman

TECH OLDAL

RÖNTGEN  ALATT

BATTLEFIELD HARDLINE

A Battlefield-sorozattól nem újdonság egy-egy spin-off, ám egy ideje már nem kaptunk ilyet. Most azonban itt a Hardline, lássuk mit is tud.

Tudjuk le gyorsan a PC-verziót: a már ismert Frostbite engine nem tagadja meg számítógépes gyökereit, jól fut, rendesen skálázható mindenféle konfigurációra, hozza a kötelezőt, bár a látvány már nem képes lépést tartani a legújabb címekkel. Érdekes, hogy a frame rate magas, mégsem egyenletes. Ettől kicsit döcögős hangulata van a játéknak. Külső eszközökkel ezt átmenetileg javíthatjuk, de egy patch talán majd alapból segít rajta (mire ez megjelenik, ez már valószínűleg meg is történt).

Újgenerációs konzolokon sem elsőbálozó a Frostbite. A Battlefield 4-et is ugyanez a motor hajtotta, és ugyan nem volt tökéletes az élmény, de ezt "kvázi-launch-title" címként nem róttuk fel neki. Azóta eltelt több mint egy év, a kérdés tehát adott: vajon sikerült-e javítani a motor kicsit megtépázott konzolos hírnevén? Tömören: nem. Kevésbé tömören: a Hardline PS4-en 1600x900, XONE-on pedig 1280x720-as felbontásban fut, egy elég alap post-effect élsimítást használva, ami (főleg ONE-on) már-már előző generációs élménnyé degradálja a játékot. A lyukas textúrák, pédául kerítések, vagy a növényzet egy tömör zsizsamasszává áll össze, mozgás közben pedig kifejezetten zavaró látványt nyújt. A sebesség már nem ilyen rossz, és ezen a téren fordul is a kocka: a ONE verzió elég stabilan hozza az előirányzott 60 fps-t, míg PS4-en elég gyakran 45-50-re esik a frame rate. Mivel valószínűleg a PS4 GPU nem bírja a ONE-hoz képest nagyobb felbontáson hozni ugyanazt a frissítési sebességet, ezért érthetetlen, miért nem hozták inkább ki ugyanolyan (csökkentett) felbontással a Sony verziót.

Minden platformot érintő probléma (bár a játékot nem befolyásolja), hogy a valósidejű átvezetők 30 fps-el animálnak, és minden átmenet nélkül váltanak át a 60 fps-es játékemenetbe. Összegzésképp: technikailag a játék egyik platformon sem egy jól sikerült darab, a PS4 és a ONE verzió között a személyes preferencia dönthet: a jobb képminőség, vagy a stabilabb frame rate a fontosabb?

› írta: Reptile

Mivel elfogytak a modern hadászat szempontjából feldolgozható korok, az új Battlefield egy merész ötlettel éles szögben letér a versenypályáról. Az új felvonásban az ellenfelünk nem egy csúnya terrorista vagy világuralomra törő gazdag bácsi lesz, hanem maga a nagyvárosi bűnözés. Ennek megfelelően a rendőrségi munkát a szórakoztatóiparban talán a legnyomatékosabban képviselő Miamit és Los Angelest kapjuk meg akciózásunk hátteréül. Hogy ez a két csavar mennyi változást hoz az eddig a Call of Duty rajongótáborát sikertelenül megbontani próbáló sorozat életében, arról lesz a továbbiakban szó.

„Az önmagát üde mozdulattal herén csapó történet mellé természetesen a politikai korrektség szempontjából kifogásolhatatlan szereplőgárda dukál."

A méhkas

A Visceral-ban (ők az új felvonás fejlesztői) nagyon bíztam, hiszen a Dead Space-sorozat, de még a Dante's Inferno is ékes bizonyítéka annak, hogy ha nem is hibátlanul, de viszonylag biztos kézzel tudnak levezényelni egy narratív szempontból is erős egyjátékos kampányt. Ugyanakkor a Visceral, ahogy már a stúdió neve is erre utal (magyarul: zsigeri), eddig inkább sötétebb, szörnyektől és különböző csodás aberrációktól terhes világokat teremtettek. Mihez kezdenek a napfényes Miamival, és egy olyan játékkal, amelyben az iszonyatot néhány betépett aligátor képviseli mindössze? Ám a fejlesztés vége felé ez lehetett a legkisebb problémájuk. Ezen a ponton kénytelenek leszünk kis kitérőt tenni, hogy megértsünk pár dolgot.

Először is a fejlesztések kezdetén nagyon jól mutathatott ez a rendőrös tematika a belsős prezentációkon. Kellően újszerűnek hangozhatott, amely mind mechanikai, mind a külcsín szempontjából tartogat kiaknázatlan potenciált. És ki lenne alkalmasabb egy elhanyagolt stílus feltámasztására a Visceral Games-nél, akik már akkor sikeres horrort fejlesztettek, amikor még az előző generáción a zsáner szempontjából ínséges idők jártak. Persze az sem lett volna kevésbé logikus megoldás, hogy most ebben a relatív horrordömpingben a Visceral azt csinálhatja, amihez a legjobban ért. Viszont az EA-ról beszélünk, mint kiadóról, és feléjük ezek szerint úgy állnak a dolgok, hogy aki rosszul viselkedett (értsd: financiálisan megbízhatatlanná vált) az büntiből megy Battlefieldet fejleszteni. Mármost a Visceral legutóbbi címei az elfogadható kritikai eredményeket sehogy sem tudták az anyagiak oldalára is átfordítani.

Na, de vissza a kiindulóponthoz: amúgy is érződött, hogy épp ideje abbahagyni ezt a katonásdit, hiszen az elmúlt idők eseményei (Iszlám Állam létrejötte, forrongó és napról napra labilisabb közel-keleti helyzet) nem feltétlen azt bizonyítják, hogy az amerikai hadsereg intervenciói kimondott sikertörténetek. Márpedig egy óriási szórakoztatóipari dinoszaurusz biztosra megy, és nem karol fel egyre rizikósabb témákat. Tehát ez az egész zsarus dolog minden szempontból a legjobbkor érkezett... Vagy hát legalábbis így látszott egészen a ferguson-i eseményekig. A Fergusonban nehézfegyverekkel és katonai páncélban pózoló rendőrökről a sajtóban megjelent képek miatt ugyanis hirtelen előtérbe került több, az Egyesült Államok rendőrségével kapcsolatos kérdés. Ezek közül az egyik legfontosabb a rendőri állomány katonai szintű felfegyverzésével kapcsolatos aggályok mind markánsabbá válása. Ilyen helyzetben egy Battlefield szót a címében hordozó zsarus játék pedig már sokat veszíthet a kezdeti szexepiljéből. Legalábbis a befektetők számára. Mindez pedig láthatóan rajta hagyta nyomát a fejlesztésen is.

Túlbiztosított biztonsági játék

A fentiek a narrációt úgy érintik, hogy a Hardline kampánya mindent elkövet annak érdekében, nehogy véletlenül, akár csak egy másodperc erejéig is aktuálissá váljon. Az alapkonfliktus kerül minden témát, amely esetleg ismerősnek tűnhet az esti híradókból (az amerikai híradókból

Nem keményvonalasoknak!
›PS3 ›PS4 ›X360 ›XONE ›PC
BATTLEFIELD™
HARDLINE

természetesen). Mindez nem is lenne baj, ha a cselekmény nem napjaink valóságába lenne beágyazva. Mert az, hogy mi történt a mélyűr hidegében, az a mélyűrre tartozik. Egy konkrét városban, egy konkrét napon zajló eseménysorozat viszont valamivel azért már számon kérhetőbb.
A Reagan-korszak drogháborúi pedig ugyan kellő mennyiségű üzemanyaggal szolgáltak az akkori filmiparnak, de ez nem jelenti azt, hogy ezek újrafelhasználása ne válna helyenként bántóan anakronisztikussá. Ez sajnos annak ellenére sem változik, hogy az írók azért időnként jelzik, ők is tisztában vannak azzal, hogy „kicsit" átalakult a világ a nyolcvanas évek óta. A történet különben egy rendkívül veszélyes drog, a Hot Shot elnevezésű folyékony kokain (juj!) terjesztése körül bonyolódik. Természetesen még Magyarországról nézve is érthető, hogy a dizájner drogok világában miért ordas nagy baromság ez. Arról a pármillió szakértői véleményről, cikkről nem is szólva, melyek szerint a drogprobléma tipikusan nem oldható meg kriminalisztikai eszközökkel, és épp ennek a fel nem ismerése vezetett amúgy a nyolcvanas évek drogháborújának totális kudarcához Amerikában...
Az önmagát üde mozdulattal herén csapó, de legalább pillanatnyilag konfrontációmentesnek vélt történet mellé természetesen a politikai korrektség szempontjából kifogásolhatatlan szereplőgárda dukál. Ezt meg is kapjuk.
A Visceralnál fogták a sztereotípiák nagykönyvét, kimásoltak belőle részeket, és ezek ellentétét prezentálták nagy lelkesen. Így kapunk főhősnek másodgenerációs kubai bevándorlót, aki talpig becsületes, és keményen felveszi a küzdelmet a Hot Shot-ot forgalmazó bandával. Határozott, ázsiai származású női hekust, aki látványosan nem ért a kütyükhöz és a matekhoz. Illetve egy kódmágus, fekete bőrű hackert. A főrosszak pedig természetesen mind fehér, angolszász arcok.
A félreértések elkerülése végett: nem a sztereotípiák kerülése, vagy önnön ellentétükbe való átfordítása a baj, hanem az a kényszeres megfelelni vágyás, amely akár csak az alap drogháborús konfliktus kiválasztásánál láthatóan az egész produktumot jellemzi.
Tehát nem a szabadság- vagy polgárjogok melletti kiállásnak köszönhetjük ezeket a karaktereket (ami amúgy tiszteletreméltó vállalás lenne), hanem a várható botrányok minimalizálására való törekvésnek, egy félreértésen alapuló és kényszeres öncenzúrának. Máskülönben a dolog nem ilyen primitív formában került volna tálalásra. És ha már a primitív tálalásoknál tartunk, térjünk is át a mechanikára!

Céltalan közönség

Kicsit szembe megyek a személyes ars poeticámmal... A cikk elején többször is utaltam arra a politikai helyzetre és közhangulatra, amely a fejlesztésnek legalábbis a végét körbelengte. Ennek általam vélelmezett negatív hatásait már ismertettem a történet kapcsán, mégis a játékmenet lesz az a pont, ahol az egész produkció a leglátványosabban meghasonlik önmagával. Míg a történet és az azt alakító karakterek jobb esetben másodlagos fontosságúak egy videojáték esetén, a mechanika az a mag, amely ha nem működik, akkor megy a levesbe az egész. Magyarán az egyszeri játékos könnyen túllép azon, hogy kivel kell lőni, amíg faszagányosan, tuti fegyverekkel lehet puffogtatni. Ezen a ponton pedig az derül ki, hogy a Hardline számára a legsúlyosabb teher a Battlefield szó a címében.

Ritka konstelláció jön tehát létre, mely az ódon mechanika lecserélése irányába hat. A feljebb vázolt vita a rendőrség körül, a rendőrségi munka különbözősége a katonai tevékenységtől, illetve mindennek a játékmechanikai leképzése új és egyedi Battlefield-et eredményezne. Nem mellesleg látványosan más ligába sorolná az EA címét, mint amelyben a győzhetetlennek látszó Call of Duty küzd. Három, egyetlen irányba ható erő, melyek összeadódnak a klasszikus, newtoni fizika törvényei szerint. És ez meg is történik. Ám egyetlen, de annál hatalmasabb ellenerő is működik. Ez pedig a célközönség, valamint a játék piaci pozicionálása. A skizofrénia lényege tehát, hogy a Hardline egyszerre akar és nem akar Battlefield-címként funkcionálni. Mert a Hardline egyfelől tényleg szeretné aláhúzni a mechanikáját tekintve is, hogy hahó, most zsaru vagy, és nem a SEAL 6-os tagja, és mellesleg egy amerikai nagyváros civiljei közt pusztítasz, nem pedig Falludzsában. Ennek megfelelően a szerzett pontszámainkon is meglátszó előnyben részesíti a lopakodást, és a fejlövések kiosztása helyett ellenfeleink bilincsbe verését. Sőt! A töltőképernyőn szívesen dicsekszik azzal, hogy a legtöbb pálya egyetlen lövés nélkül teljesíthető. Utóbbi állítás ráadásul igaz is.

A baj ott kezdődik, hogy lopakodós játékként (és a Hardline a legszívesebben az lenne, eszerint oszt jutalmat, ráadásul így a legjobban játszható) ez a Battlefield felvonás egy nagyon felpuhított, casual élményt nyújt. Ez főleg abból fakad, hogy túlságosan erősek vagyunk. Ellenfeleink csatangolását több módon is nyomon tudjuk követni, egyrészt a képernyő sarkán egy térképen, másrészt a kiemelten keresett egyének azonosításán kívül lényegében felesleges

PROPERTY OF ELECTRONIC ARTS INC. DO NOT DISTRIBUTE

„A ritkán kialakuló tűzharcokban kiderü hogy a mesterséges intelligencia olyan buta, hogy jó eséllye tudna elhelyezkedni hazai közmédiában..

„megjelölés" funkció segítségével. Ráadásul riadóztatáskor a fejek körüli hullámvonalakat akkor is látjuk a falakon keresztül is, ha a jómadarakat amúgy meg sem jelöltük. A közelünkben tartózkodók a látómezejükkel együtt pedig minden esetben látszódnak az előbb említett térképen. Emiatt sokkal korábban észreveszünk bárkit, mint az a lopakodós játékban megszokott, és behozhatatlan fölénybe kerülünk ellenfeleinkkel szemben. Az már csak hab a tortán, hogy őrjáratok alig vannak, a legtöbben fix ponton ácsorognak, méghozzá olyan elrendezésben, hogy a térképen első pillantásra látszik, milyen sorrendben érdemes őket „leszedni".

Ha mindez nem lenne elég, jelvényünk villantása, illetve ennek hiányában a későbbikben egy határozottabb ordítás lesz az a legerősebb fegyver, amely lopakodós játékban tudtommal eddig előfordult. Ennek segítségével egyszerre akár három(!) ellenfelet is hatástalaníthatunk, akik a fegyverüket eldobva várják egy ideig türelmesen, hogy szépen megbilincseljük őket. Ráadásul a lopakodásért hangos fegyverek pusztító arzenálja lesz a jutalmunk. De még rosszabb, amikor egy ponton túl a hangos fegyverek, a hangtompítónak hála, halkká válnak. Ekkor már ugyanis gyakorlatilag semmi nem motivál minket arra (legfeljebb a puszta jóérzés), hogy ne némán, egy-egy az UZI-nkból vagy mesterlövészpuskánkból felhangzó szisszenéssel oldjuk meg a konfliktusokat. Ezzel viszont már kontinensnyire (szó szerint) távolodtunk a tipikus nyugati rendőri munkától. A ritkán kialakuló tűzharcokban pedig kiderül, hogy szépen rombolható a terep, viszont a mesterséges intelligencia olyan buta, hogy jó eséllyel tudna elhelyezkedni a hazai közmédiában.

Multiplayer

A multiplayer azért izgalmas, mert ez sosem volt a Visceral erőssége. Mondjuk az látszik, hogy most nagyon próbálkoztak. A tipikus Battlefield-élményt az egyjátékos módból átemelt „grapling hook" és „zip line" hivatott egyedibbé tenni, e két eszköz segítségével ugyanis egészen megváltozik a különböző magasságok áthidalása. Sok eddigi játékmódon csavartak, itt-ott kicsit belenyúltak, a legizgalmasabb mégis talán a „Hotwire" mód. Ez le sem tagadhatná, hogy a Féktelenül című film ihlette. Amúgy egy átalakított Capture and Hold módról van szó, melynek lényege, hogy egy járművet kell minél tovább birtokolnunk, lassítanunk viszont nem szabad, mert akkor nem kapunk pontokat (íme a Féktelenül hatás). Amúgy szűkkörben elvégzett felmérésem szerinti általános vélekedés, hogy a multi frontján is elmaradt a világmegváltás, de a kampánynál azért jobban el lehet vele lenni.

Viszont aki eddig sem lelkesedett az ilyesmiért, az nem most fog rákapni a dolog ízére. A veteránok pedig kevés igazi újdonságban részesülnek, és akkor sem minden esetben hibátlanul.

Bűn és bűnhődés

Témájában a Hardline esetén adott volt az eddigi mechanika radikális újragondolása, ami valahol meg is történt, mindössze csak a radikális jelző veszett el menetközben. Ennek hiányában egy, az eddigi multiplayer módokat sok újdonsággal nem kiegészítő, egy kifejezetten softcore egyjátékos kampánnyal ellátott csomagot kapunk a pénzünkért. Konklúzió? Remegő térddel, behúzott fütykössel nem lehet forradalmat csinálni.

› irta: Komédiás

› Kiadó: Electronic Arts
› Fejlesztő: Visceral Games

›60%

› Értékelés

Mellette:

+ Ideig-óráig el lehet vele lenni

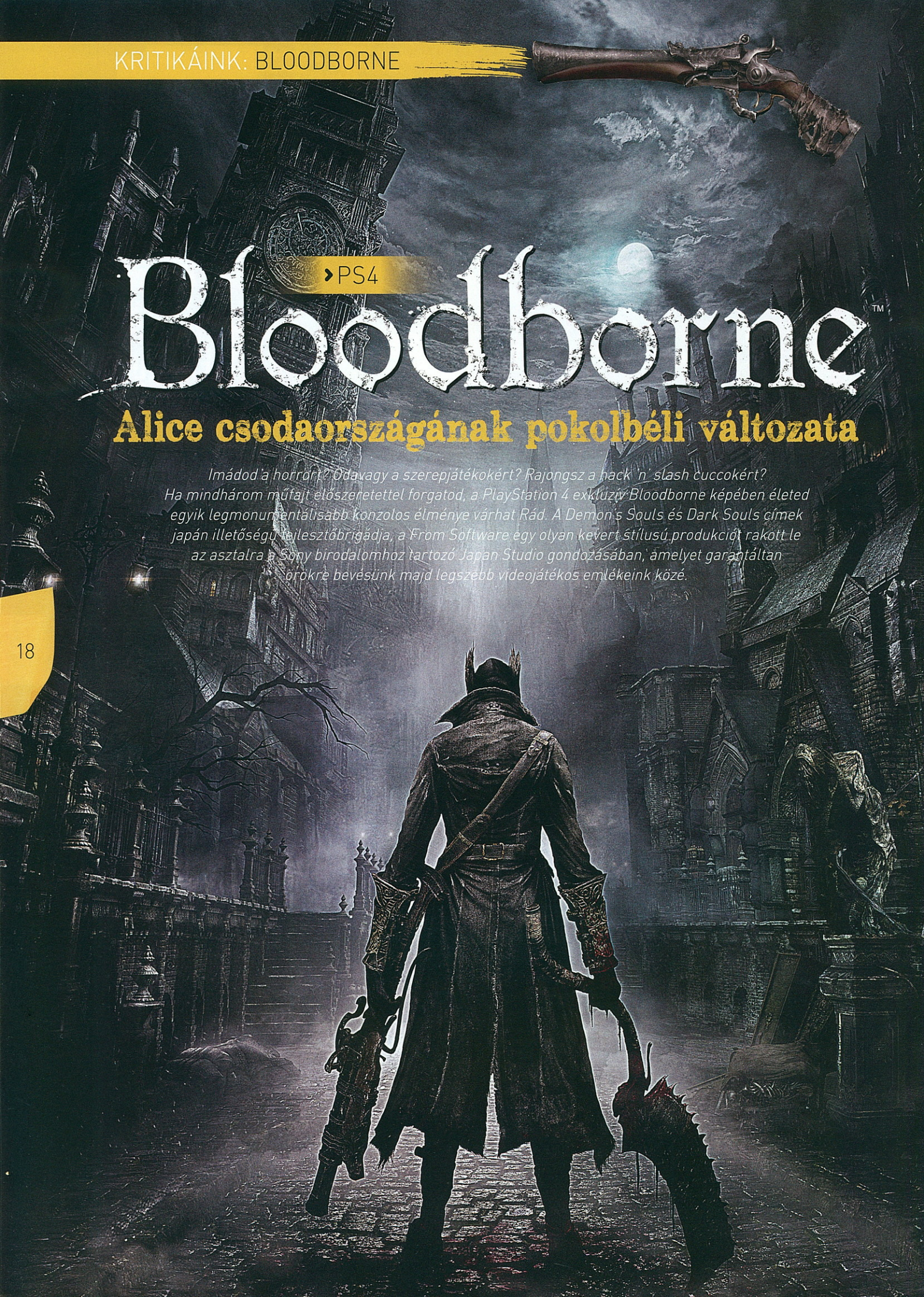
Ellene:

- Túlságosan egyszerű
- Nem hozza ki a témából a benne rejlő potenciált

› PC infó

› Ajánlott: Intel Core i5 3.5 GHz/AMD X8 3.6 GHz, 8 GB RAM, grafkártya 3 GB Geforce GTX 760/4 GB Radeon R9 290 vagy jobb, 60 GB HDD, Windows 8 64-bit

› Minimum: Intel Core i5 2.4 GHz/AMD Phenom II 2.8 GHz, 4 GB RAM, grafkártya 896 MB Geforce GTX 260/1 GB Radeon HD 5770 vagy jobb, 60 GB HDD, Windows Vista(SP2) 64-bit

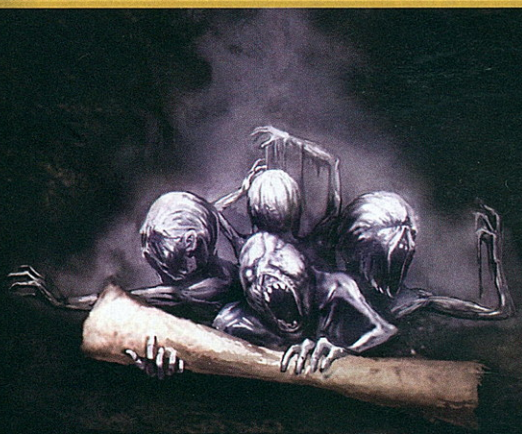


› PS4

Bloodborne™

Alice csodaországának pokolbéli változata

Imádod a horrort? Odavagy a szerepjátékokért? Rajongsz a hack 'n' slash cuccokért? Ha mindhárom műfajt előszeretettel forgatod, a PlayStation 4 exkluzív Bloodborne képében életed egyik legmonumentálisabb konzolos élménye várhat Rád. A Demon's Souls és Dark Souls címek japán illetőségű hajtóbrigádja, a From Software egy olyan kevert stílusú produkciót rakott le az asztalra a Sony birodalomhoz tartozó Japan Studio gondozásában, amelyet garantáltan örökre bevésünk majd legszebb videojátékos emlékeink közé.



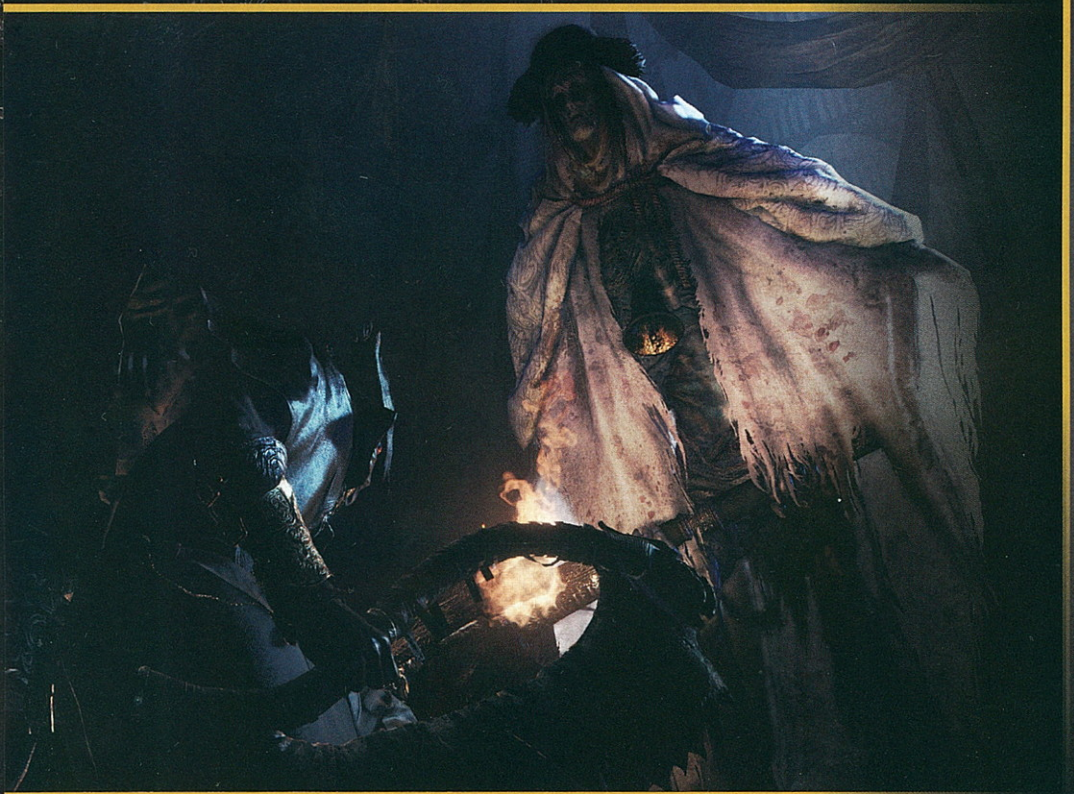
A gyomorforgató borzalmak egy viktoriánus korszakra emlékeztető városban, Yharnamban kezdődnek. Főhősünk, a Paleblood készítményért érkező idegen csupán egy hétköznapi utazó a sok közül, akik különféle véralapú gyógymódokért látogatnak az elaggott gótikus falak közé. Reményeik azonban hamar tovatűnnek, hiszen a város förtelmesebb még a pokolnál is. Egy elszabadult járvány szedi fékevesztett ütemben polgári áldozatait, akik mindenféle sátáni bestiává transzformálódva róják Yharnam utcáit, épületeit, dögrovással sújtott közterületeit. A Drakula-novellák ihlette, román és cseh építészeti stílusban felhúzott falak, díszes, csúcsos, egekig nyújtott tornyaival cifrázott lokáció már a puszta méreteivel is tiszteletet parancsol az arra kóborlókban. Az elénk táruló város hangulata azonnal rabul ejt. Van benne valami szürreálisan valószerűtlen nyomasztó, mégis a hely szellemének köszönhetően erős markú vendégmarasztaló.

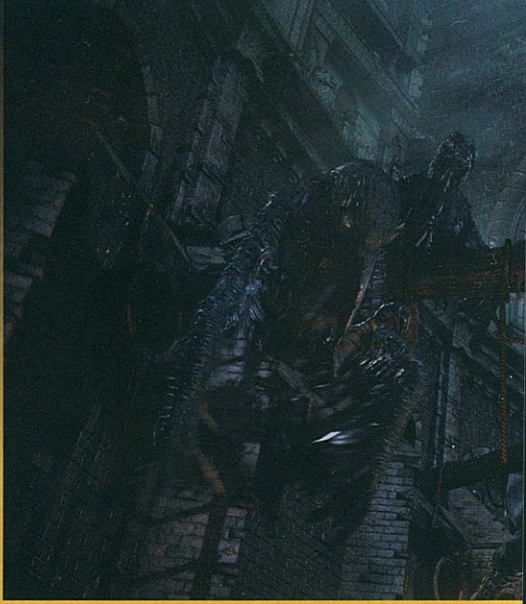
Választásunk nem lévén, át kell vészelnünk az utcán dúló áldatlan állapotokat. Mielőtt azonban belevágnánk a vérfagyasztó nagy kalandba, rövid kitérővel egy fantomszerű világban, a Hunter's Dreamben ismerkedhetünk a felsorakozó lehetőségeinkkel. Ez a steril, álomszerű, ellenséges kreatúráktól mentes szentély lesz a mi határtalan nyugalommal meghintett otthonunk, ahová gyakran fogunk visszalátogatni. Itt kapjuk kézhez segítőink tanácsait, vásárolhatunk, eladhatunk, dungeon-ökbe teleportálhatunk, fegyvereket kovácsoltathatunk magasabb szintű gyilkoló szerszámokká és persze jómagunk ugyancsak itt válhatunk acélosabb szörnyvadásszá a démoni csürhéből kigyepált Blood Echoes-energiák jótékony hatásai nyomán. A Hunter's Dream a warp zóna funkciókat is magában hordozza, szabad kapuk nyílnak a már bejárt pályaszegmensek irányába, melyet föld alól kikecmergő emberi maradványok tartanak ellenőrzésük alatt. Egyszerre morbid, meghökkentő és mulatságos látvány a kis tetemek kikandikálása. A kezünk alatt vagdalkozó főhős karakterisztikáját, ruházatát és egyéb paramétereit kalandjaink hajnalán konfigurálgathatjuk saját szájízünkre, majd ezen preferenciák alapján engedhetjük hadba. A jobb kezével közelharci „suhintgatós", bal kezével, távolsági fegyvereket

(lőfegyver, lángszóró), pajzsot markolhatunk, az inventory-ból pedig további tárgyakat vehetünk használatba. Találhatunk közöttük gyógyító kotyvalékokat, mágikus hatású relikviákat, rúnákat és számtalan hasznos, vagy éppen számunkra haszontalan, értékesítésre váró holmit.

„Monumentális méretekkel rendelkező világ, amely gyakorlatilag végtelen mennyiségű akcióval és lényegében megunhatatlan játékmenettel tesz minket igazán elégedetté…"

Yharnam központjából veszi kezdetét a pokoli túra, majd fejlettségünk függvényében, legyőzve újabb és újabb főellenségeket, más-más részeire juthatunk el az urbánus lokáció vonzáskörzetében. Szerepjátékokhoz hűen az indulás ezúttal sem lesz csuklóból kirázott feladat, hiszen egy közepesre tápolt karakter nélkül minden sarkon csak újabb elhalálozások várnak ránk. A szükségszerű szintlépéseket a játékban Blood Echoes-okkal ellentételezhetjük, melyeket a lemészárolt ellenfeleinkből szipkázhatunk el a haláluk (kár) örömteli pillanatában. Az ily módon begyűjtött tapasztalati pontok nem konvertálódnak automatikusan további erényekké, azokat ugyanis manuális módon





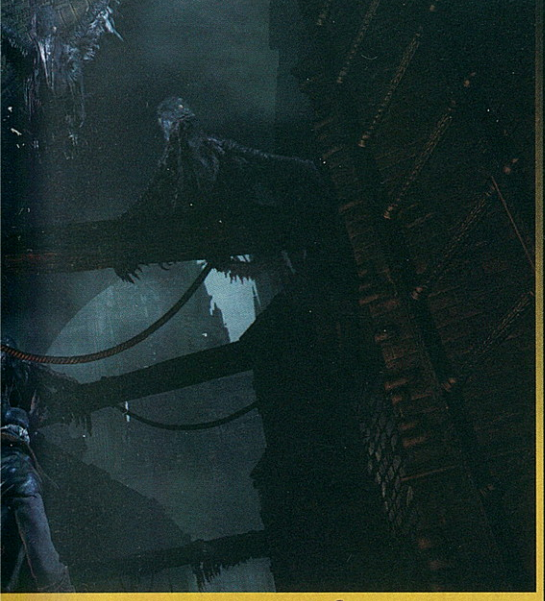
Fejlesztések

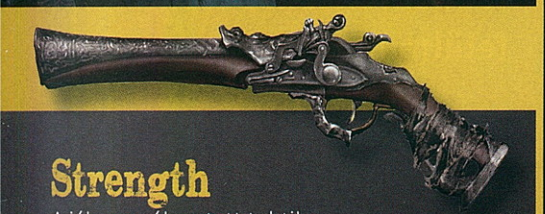
Vitality

Az egyik legfontosabb tulajdonság, melynek fejlesztésével az életerőnk piros csíkját tolhatjuk egyre feljebb. Minél magasabb értéken vagyunk, annál több életerő birtokában leszünk. Ennek tükrében kevesebbszer kell a vitalitásunkat karbantartó löttyökért kapkodnunk. Egészségi állapotunk mellett a fizikai védekezésünk szintén megedződik általa. Szerencsénkre egyetlen gombnyomással „belekortyolhatunk" a Blood Vialba, így bármikor instant érkezik az életmentő feltöltődés. Ezeket lemészárolt monszterek hagyatékaiként szedhetjük fel földi maradványaikból.

Endurance

Szintén fontos jellemző karakterünk ellenállósága és egyben harci kitartása. Amennyiben ezt a tulajdonságot acélosítjuk egyre több offenzív és defenzív mozdulatot kivitelezhetünk egy szuszra. Minden pengesuhintás, valamint kitérőmanőver ennek zöld csíkjából fogyaszt el egy-egy meghatározott darabkát. Néhány másodpercnyi pihenéssel automatikusan visszatölthető, de nagyon kínos helyzetekbe keveredhetünk, ha rosszul gazdálkodva pár pillanat erejéig cselekvésképtelenné válunk egy parázs csata kellős közepében. Kondíciónk mellett szintén az Endurance felelős a támadásokkal szembeni ellenállóságunkért, így ha ezt a vonalat támogatjuk, rögtön két fronton is szívósabbá válunk.





Strength

A jól megválasztott taktika minden esetben fél siker, ám nyers erő nélkül aligha indulunk előnyös pozícióból a nagyobb fajsúlyú groteszkekkel szemben.
Ha igazán kemény sebzési értékekkel szeretnénk operálni, akkor bizony a Strength-vonalat is rendszeresen pumpálni kell. A magasabb szintek nagyobb életerőt szakítanak ki a ránk rohanó förmedvényekből, így hatékonyabban küldhetőek oda, ahová a legtöbbször kívánjuk is őket. Azon felül, hogy offenzív oldalon keményít, a defenzív képességeinken is lök néhány egységet.
A Strength jótékony hatása csak a jobbkezes fegyverekkel dolgozható össze.

Skill

Ugyancsak a védekezési- és jobbkezes támadási manővereket hivatott hatékonyabbá tenni.
Ezen összetevő erősítésével szintén a gnómok életét keserítjük meg, sanszot se hagyva nekik a velünk való megmérettetések túlélésére. Ide is nyomhatunk rendszeresen a felgyülemlett Blood Echoes-ból. Nagyobb erő és komolyabb védekezési szint érhető el fejlesztése által.

Bloodtinge

Defenzív oldalunkra gyúrhatunk rá vele, illetve balkezes fegyvereink sebzési mutatóit tuningolhatjuk általa. Időnként erre is áldozhatunk Blood Echoes energiáinkból.

kell beváltanunk a Hunter's Dreamben lakozó „bábleányzónál". A dolog nehézsége abban rejlik, hogy nem csak felhalmozni kell az elköltésre szánt pontokat, hanem adott esetekben vigyázni is rájuk, hiszen valamennyi halált követő feltámadáskor nullára redukálódnak. Amennyiben visszatalálunk utolsó lélekvesztésünk helyszínére, egy adagban visszanyerhetjük őket. Azonban ha egymást követően kétszer harapunk fűbe a harcok során, az előzőleg elbukott (vissza nem szerzett) Blood Echoes-mennyiség örökre elveszik és búcsút inthetünk a véres verejtékkel összeharácsolt fejlesztői fizetőeszköznek. Sikerrel űzött taktika gyanánt rendszeresen váltsuk be őket és ne menjünk bele kétes kimenetelű összetűzésekbe nagyobb mennyiségű Blood Echoes-zal a tarsolyunkban. Amint lehet, áldozzuk fel karakterünk szintlépéseire.

Emberünk mellett a fegyvereket is fejlesztenünk kell. Sőt, időnként reparálnunk is szükségszerű elfoglaltság, miután kicsorbulnak a monszterek gyepálásainak amortizációs

terhe alatt. Az itt felhalmozandó költségeket ugyanúgy a Blood Echoes-zal egyenlíthetjük ki. A javításokért szerencsére nem gombol le a játék komolyabb összegeket, így a sokkalta mohóbb karakterfejlesztésbe invesztálhatjuk a zömét. Alapfegyverünk a Saw Cleaver nevet kapta a keresztségben, amely egy méretes borbélyborotva mechanizmusát örökölte tervezőjétől. A fűrészfogazott élek összecsukott állapotnál villámgyorsan tépnek húsba, de hatótávolsága kicsi. Amint kicsapjuk a pengét, messzebbre nyúlva nagyobb tömegeket is könnyedén lemészárolhatunk vele, meglendíteni ellenben nehezebb meló és több időt is vesz igénybe. Arzenálunk gyarapításakor újabb típusú kézifegyverek válnak elérhetővé, mint például a jobbkezes bárd, vagy a balkezes lángszóró.

Öltözékünk négy egységből áll, amely védekező- és támadási képességeinket is dinamikusan befolyásolja. A fejfedőre, felső- és alsótestre, valamint kesztyűre tagolódó konfekció újabb darabjait a pályákon elszórva lelhetjük fel, ezért kiemelten fontos minden zegzugot bejárni Yharnam vonzáskörzetében. Van palást, amelyik a tűzzel szemben ad biztonságosabb védelmet, de van, amelyik például a mérgezések mértékét tudja magasabb hatásfokkal csillapítani. Éppen amerre járunk – függően az arra ólálkodó undormányok típusától –, úgy érdemes a meglévő gúnyáinkat is hozzájuk mérten összeváltogatni. Átvedlésre bárhol és bármikor módunk nyílik. A legtöbbet használt felszereléseket prioritási listára helyezhetjük, hogy könnyedén bevethessük őket, amint a szükség úgy kívánja. Midőn belépünk a Hunter's Dreambe (vagy éppen elhalálozunk), a kinti szörnyek egytől-egyig újratermelődnek, visszatérve tehát valamennyien ugyanott és ugyanúgy várnak majd ránk, mint azt korábban is tették. Az egyik alapvető hibája a játéknak pontosan ez lehet. Az ellenfelek előre meghatározott szkriptek szerint mozognak és léteznek, leprogramozott cselekvési rutinjaikon változtatni nem tudnak, ebből fakadóan pedig rontják a játék kihívási szintjét. Itt-ott előfordul, hogy némelyik alattomos kreatúra a meglepetés erejével nem várt helyeken és módokon hozza ránk a frászt. Ezt a mókát viszont egy alkalommal tudják csak elsütni, az első után többé nem lesz olyan erejű a meglepetés, hiszen tudjuk, hol vannak, mivel próbálkoznak és számítani fogunk rájuk. Sokadszorra nekifutva egy adott szektornak már mértani pontosságú stratégiákkal indulhatunk hadba a szörnyek ellen, ami egyébként még jól is jöhet a tápolási időszakban.

„Morbidabbnál morbidabb kreatúrákba mártunk pengét, melyeket erőben és komplexitásban csak a keménytökű főellenfelek képesek felülmúlni...”

A Bloodborne egy kifejezetten nehéz játék, elsősorban hardcore gamerek kihívási igényeihez igazítva, így néha talán el is nézhetjük neki, hogy kiszámíthatóságával teszi egyszerűbbé a mészárlásból befolyó Blood Echoes-ok halmozását. A From Software-es fiúk megalkották azt a monumentális méretekkel rendelkező világot, amely gyakorlatilag végtelen mennyiségű akcióval és lényegében (kiszámíthatósága ellenére) megunhatatlan játékmenettel tesz minket igazán elégedetté. Yharnam utcáit barangolva mintha csak egy időgép kapszulájával a XIX. századi Angliában landoltunk volna. A megalomán építkezési struktúra minden elemével érzékelteti velünk a metropolisz objektumainak grandiózus mivoltát. Gondosan kimunkált részletekkel tárja szemünk elé univerzumának minden négyzetcentiméterét. A grafika valóban állkoppanós, járjuk éppen

Yharnam urbánus központját, temetőjét, az enyészet vasfogának engedelmeskedő régi városrészét, erdejét, vagy éppen csatornarendszerét. A szemünk csupa „eye candy" látvánnyal lesz megajándékozva. Harcaink során emberméretű patkányokon, struccmadár nagyságúra morfolódott varjakon, és a több emeletes épületek méreteivel vetekedő monstrumokon át a gigászi vadkanokig mindenféle ijesztő-rémisztő ocsmányság keveredik velünk vérre menő konfliktusokba. Az emberféleségek vasvillával, mordályokkal, fáklyákkal és kardokkal próbálnak ártani egészségi állapotunknak és jellemző rájuk az összetartó falkaszellem is. Morbidabbnál morbidabb kreatúrákba mártunk pengét, melyeket erőben és komplexitásban csak a keménytökű főellenfelek képesek felülmúlni.

A Bloodborne minden kétséget kizáróan az egyik legjobban sikerült PlayStation 4 exkluzív alkotás, amely éppúgy jóllakatja az akcióra éhezőket, mint a szerepjátékos beállítottságú gamereket, akik ha még borzongni is szeretnek, végre teljes lehet az örömük. A cirka negyven órás végigjátszás, illetve a bőséges tartalom markáns erényei a produkciónak, a fárasztóan hosszúra nyúló, halál utáni töltögetési idők, továbbá a súlyosabb frame rate-problémák viszont meggyengítik tökéletességében.

A zenékről külön misét lehetne komponálni. A drámaiság fokozását hol bús hegedűszóval, hol női kórussal oldja meg, amely zseniális szinten képes harmóniába keveredni a jellemzően egyházi ihletésű, gótikus környezettel. Háromféle műfajban jeleskedni nem egyszerű feladat, de a Bloodborne magabiztosan vette az akadályokat és, ha már a From Software háza tájáról ismert elemekkel dúsított játékról is legyen szó, eredetisége kikezdhetetlen. Nyomasztó, félelmetes hangulata, vérzivataros harcrendszere kiváló hangzásvilágával teljesedik ki, hogy az egyik legmeghatározóbb hack 'n' slash/horror/RPG hibriddé váljon eddig megjelent generációs társai között. Rendkívül addiktív, színvonalas, megannyi titkot rejtő, hatalmas produkció, amire még nagyon sokáig emlékezni fogunk. Ha másért nem, legfeljebb a megszámlálhatatlanul sok elkiabált szitokszó miatt, amit az éterbe ordítunk a kezdeti nehézségek miatt, mert a Bloodborne olyan mennyiségben termeli az anyázást, mint játék mostanában egy sem.

› írta: FutuRetrO

› Kiadó: Sony Comp. Ent.
› Fejlesztő: From Software

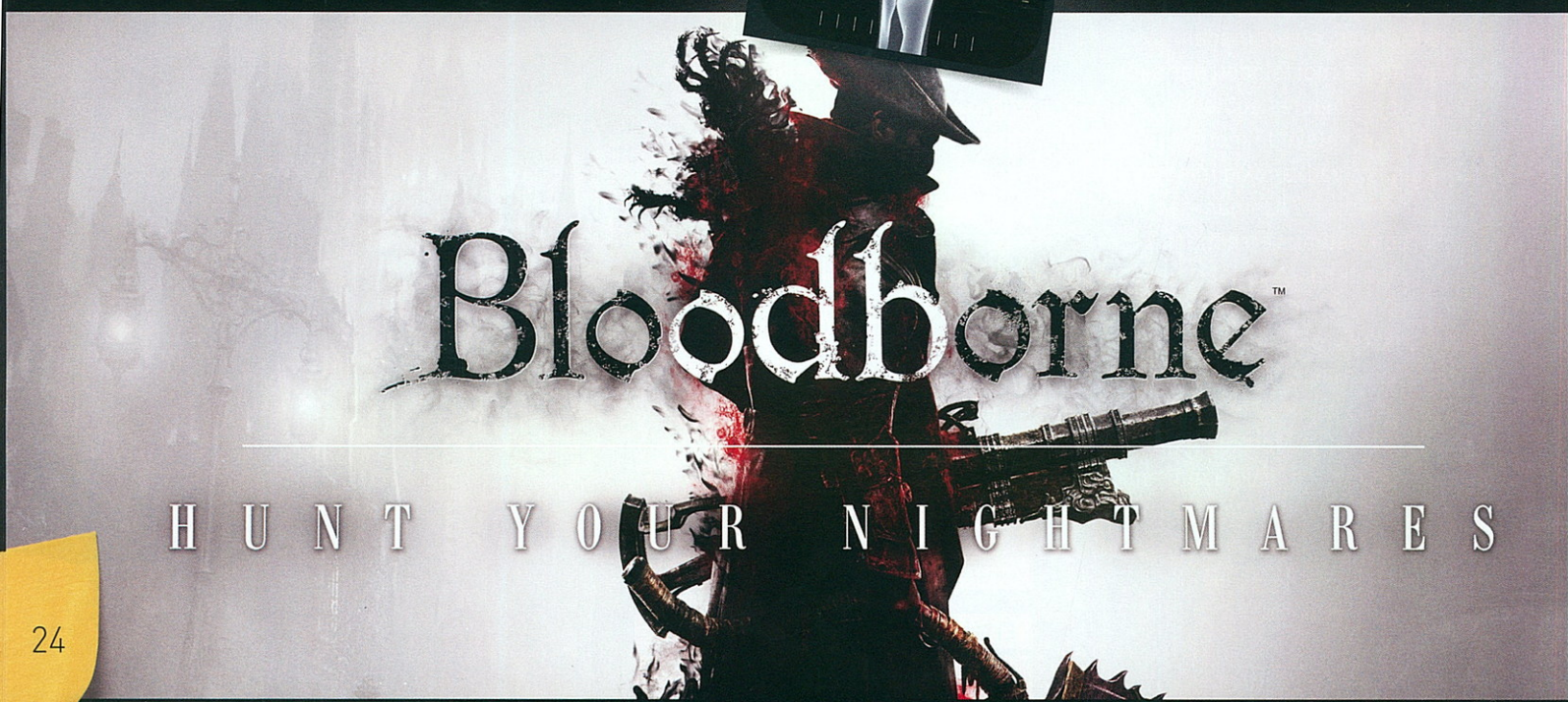
90%

› Értékelés

Mellette:	Ellene:
+ Kiváló látványvilág	- Kiszámítható
+ Egyedi hangulat	- Frame rate gondok
+ Pazar tartalom	- Hosszú töltési idők
+ Megunhatatlan	- Nehéz

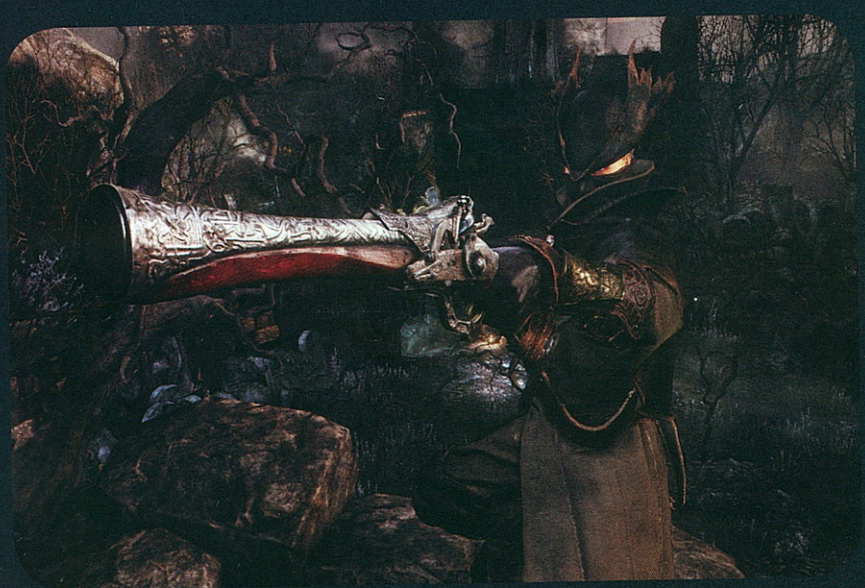
TECH OLDAL

RÖNTGEN ALATT



Azt hiszem, a Souls-sorozat után kevés olyan rajongója akadt a stílusnak, aki nem várta lélegzetvisszafojtva a From Software következő játékát. A Bloodborne a tesztek szerint megugrotta azt a bizonyos lécet.

A játék 1920x1080-as felbontásban fut, bár az élsimítás nem tartozik az erősségei közé. Nem ritka látvány a recefice, amit némileg ellensúlyoz az amúgy nem túl kontrasztos látványvilág. A Bloodborne 30 képkocka per másodperces frissítést céloz meg, és ezt többnyire hozza is, két problémával. Az első, hogy ugyan átlagban stimmel a 30 fps, ez mégsem egyenletes. A játék tehát a Battlefield-hez hasonlóan a manapság már szinte általánosnak mondható "akadozós" érzést hozza. A második probléma, hogy az online kapcsolat bizony odacsap a frame rate-nek. Nem ritka, hogy 10 fps különbség is van a szóló játékhoz képest. Fájdalmas még a töltési sebesség is. Olykor egy egész percet is várni kell, mire átjutunk egyik zónából a másikba, vagy újraéledünk a hub-ban, ami a From Software játékaiban nem egy ritka esemény.



Elmondható, hogy a Bloodborne bár szinte tökéletes értékeléseket kapott mint játék, azért technikailag még lenne mit csiszolgatni rajta.

> irta: Reptile

2015. JÚLIUS 4-ÉN A MILLENÁRIS VÁRJA A VIDEÓSOK ÉS RAJONGÓIK KÖZÖSSÉGÉT AZ ONLINE VIDEOSTARS FESTIVALON

Gyere és találkozz élőben kedvenceiddel, akiket eddig csak a YouTube-on ismertél!
Lájkold őket a valóságban is egy nagyszerű fesztiválon!

Kérj tanácsokat, próbáld ki magad egy olyan közösségben melynek tagjai szeretik egymást. Ismerj meg egy olyan online világot melynek tagjai hétköznapi emberek mégis olyat alkotnak, ami miatt felnéznek a munkájukra és sztárként tekintenek rájuk. Akikről nem írnak újságokat, nem jelennek meg naponta hírek róluk mégis több követőjük és rajongójuk van, mint sok magyar celebnek.

Ezen a napon ünnepeljük a videózást, azt a lehetőséget ami bárki számára adott,
csak tudni kell élni vele.

Várunk mindenkit sok szeretettel!

FOLYAMATOSAN BŐVÜLŐ INFORMÁCIÓÉRT LÁTOGASS EL WEBOLDALUNKRA
WWW.OVSFEST.HU | WWW.FACEBOOK.COM/OVSFEST

ONLINE ELŐVÉTELES JEGY
WWW.TIXA.HU/OVSFEST

Special Effects Media

MILLENÁRIS | 1024 Budapest, Kiss Rókus u. 16-20.

WIIU

MARIO PARTY™ 10

Visszafogott parti Marioval

Vannak videojátékos sorozatok, amelyek ilyen vagy olyan okokból, de kimaradnak az ember életéből. Nekem eddig ilyen volt a Mario Party széria. Ha ragaszkodnék a megszokott tesztelői sémákhoz, akkor most karaktergyarapító jelleggel leírhatnám, hogy mikor és melyik gépre jelent meg az első rész, és milyen mérföldkövei voltak a sorozatnak, de ezt nem fogom megtenni. Egyrészt mert bizonyosan minden olvasó unja, másrészt ma már egy kattintással utána tud nézni bárki. Én is így tettem, és nagyon meglepődtem. Leginkább azon, mennyire népszerű a sorozat!

Amikor ezeket a sorokat pötyögöm, egészen elképesztő eladásokat produkál a játék, amelyeket még egy Bayonetta vagy Donkey Kong cím is megirigyelhetne.
Hiába, a Nintendo nagygépen mindig erős volt a partijátékokban. Nagyon kíváncsi voltam, mit tud majd nyújtani az anyag, mert nem játszottam egyetlen korábbi részével sem. Viszont Wii U-n az egyik legjobb ilyen címnek a Nintendo Land-et tartom. Egyszerűen fergeteges annak a játéknak a hangulata! Eszembe jutnak a sírva röhögős esték, a visítozással teli órák, a fantasztikus élmények, amit például a szellemes játékkal töltöttünk, vagy az Animal Crossing ihlette fogócska. Nagyon sajnálom, hogy az NL nem lett sokkal szélesebb körben elismert játék, mert megérdemelte volna.
De sajnos az ilyen parti cuccokkal szemben még mindig nagyon sok az előítélet és a tévhit a hardcore közönség körében.

„Nem azt mondom, hogy egy-egy videojátékos házibulin nem lesz a játék népszerű, de bízom benne, hogy a következő rész ennél élvezetesebb lesz...”

A Mario Party 10 kapcsán a legfontosabb kérdés számomra az volt, sikerül-e az NL által maximalizált hangulatot a játékba varázsolni. A választ pedig nagyon gyorsan meg fogom adni: nem sikerült. Valahogy az egész játék nem képes behúzni az embert. Hiába a sok minijáték, a sok ötletesnek tűnő alapötlet, a Wii U-ra szabott Bowser-es részek, nem működik úgy, ahogyan kellene. A játék során hamar úrrá lett rajtunk a vegyük-inkább-elő-az-NL-t érzés.. Pedig a készítők igyekeztek! Tartalmilag legalábbis nagyon jól hangzik a több mint 70 minijáték, de valahogy egyik sem képes hosszabb időre lekötni. Én túlzottan körülményesnek éreztem az egészet. Ott van a menürendszer, a játékok elindítása, mind-mind túl van bonyolítva. Azonnali játékra vágytam, nem pedig hosszas bolyongásra a menüben. Nagyobb baj, hogy a játékok többsége egyszerűen érdektelen, vagy éppen olyan érzésünk lesz, hogy sokkal jobban is meg lehetett volna őket csinálni. Az A Browser-mód nagyon jó újdonság, főleg, hogy lehet végre öten is nyomni, egy a GamePad-en, négyen hagyományos irányítón. Ilyenkor A GamePad-del irányító játékos kezeli Bowsert és próbálja megszívatni a többieket. Itt is azt éreztem, hogy nagyon körülményes, hogy egy nagy társasjáték tábláján kell előrehaladni; valahogy az egészet gördülékenyebbre kellett volna csinálni. De még ez a legjobb mód, mert újdonság és meglehetősen szórakoztató tud lenni az egy a négy ellen felállás. Ám itt is előjön, hogy sokkal nagyobb szerepe van Fortuna istennőnek a játékban elért teljesítményünkhöz, mint a tudásunknak vagy az ügyességünknek.

Ezenkívül a játék több ponton elavult. Nincsen például online lehetőség. Én személy szerint nem rajongok ezért, de 2015-ben ez már inkább alapkövetelmény, és lehet ezt jól is csinálni, ahogy a Mario Kart 8 esetében láthattuk. Nekem az a húzás sem tetszett különösebben, hogy bizonyos tartalmakat csak Amiibo-figurákkal lehet előhozni, hisz ezzel csak plusz pénz kiadásával érhetjük el a teljes játékot.

Csalódtam tehát a programban, jobbra és szebbre számítottam, bár egy minijáték-gyűjteménynél persze nem számít a grafika. De nem a vizuális rész a legnagyobb baj. Hanem az egész játékot körüllengő unalom. Talán kevesebb játék is elég lett volna, de azokat feszesebbre, érdekesebbre és izgalmasabbra kellett volna csinálni.

Nem azt mondom, hogy egy-egy videojátékos házibulin vagy népesebb családban nem lesz a játék népszerű, sőt! De azért bízom benne, hogy a következő rész ennél azért élvezetesebb lesz.

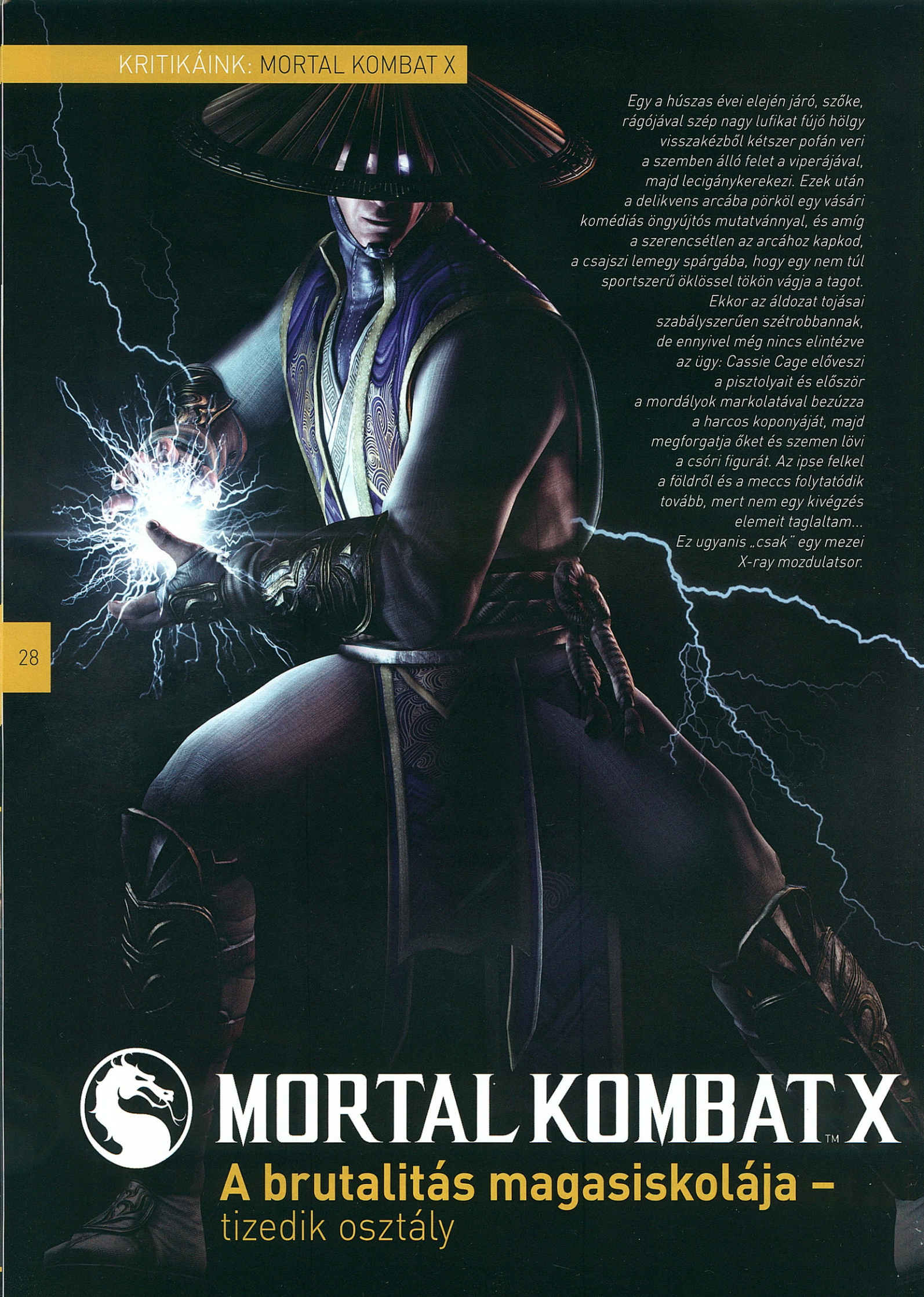
› irta: Veres Miki

› Kiadó: Nintendo
› Fejlesztő: Nintendo

› 60%

› Értékelés

Mellette:	Ellene:
+ Sok minijáték	- Unalmas
+ Ötjátékos mód	- Érdektelen



Egy a húszas évei elején járó, szőke, rágójával szép nagy lufikat fújó hölgy visszakézből kétszer pofán veri a szemben álló felet a viperájával, majd lecigánykerekezi. Ezek után a delikvens arcába pörköl egy vásári komédiás öngyújtós mutatvánnyal, és amíg a szerencsétlen az arcához kapkod, a csajszi lemegy spárgába, hogy egy nem túl sportszerű öklössel tökön vágja a tagot. Ekkor az áldozat tojásai szabályszerűen szétrobbannak, de ennyivel még nincs elintézve az ügy: Cassie Cage előveszi a pisztolyait és először a mordályok markolatával bezúzza a harcos koponyáját, majd megforgatja őket és szemen lövi a csóri figurát. Az ipse felkel a földről és a meccs folytatódik tovább, mert nem egy kivégzés elemeit taglaltam... Ez ugyanis „csak" egy mezei X-ray mozdulatsor.

MORTAL KOMBAT X™

A brutalitás magasiskolája – tizedik osztály

CASUAL LAND

Piros napos ünnep volt április 14. a verekedős játékok szerelmeseinek. E jeles napon jelent meg a 2011-es Mortal Kombat folytatása. A szép keddi délelőttön, az embargó letelte után a hazai online oldalakat elárasztották a mélyenszántó bemutató cikkek. Mindenféle és fajta személyeskedés nélkül állíthatom, hogy néhol megmosolyogtató írások születtek. Az egyik legnagyobb baromság volt talán a pozitívumok kiemelésénél, hogy a szoftver 60 fps sebességgel operál. Micsoda véletlen! Nem árulok el nagy titkot, hogy már negyed évszázada így futnak a bunyós stuff-ok.
Nem is firtatnám őket, úgyhogy lássuk, miből élünk!

NETHERREALM A CSÚCSON?

A Mortal szinte az egyetlen olyan értelmes és népszerű verekedős téma, amit nem japán csapat hegesztett. Másfél évtized kellett ahhoz, hogy az egykoron patinás széria újra magára találjon az előző, „9." rész képében. Ezen az ösvényen kapaszkodik tovább az „X" is, és azt kell mondjam, elég jó eredménnyel teszi. Bár az MKX gyakorlatilag az első igazi újgenerációs verekedős játék, a megvalósítása miatt mégsem mondhatom, hogy teljes egészében az is. Itt most a játék képi világára gondolok, ami elég felemásra sikerült. Félreértés ne essék, az alany nem ronda. Bunyós téma viszonylatban egészen erős, de úgy általánosságban messze nem tökéletes (a gondokat később kifejtem). Elképesztően hatásvadász alkotást sikerült a tető alá hozni, ahogy azt már a bevezető szövegben is olvashattad. Tovább emelték a szintet brutalitás terén, már a sima röntgenes mozzanatok is köröket vernek az MK9-re. Csontok törnek, izmok szakadnak, belső szervek zúzódnak, de teszik ezt olyan eltúlzottan látványos módon, hogy nem lehet őket komolyan venni. Persze azért így is felszisszen még az erősebb ingerküszöbbel megáldott játékos is (a szemgolyós sérülések egész fájdalmasan festenek).

Az emberi kíváncsiság nagy úr: ezt mi sem bizonyítja jobban, mint hogy még a barátnőm is végignézte a különféle kínzásokat és kivégzéseket (mondjuk elég gusztustalannak találta őket). Abban még laikusként is egyetértett, hogy nagy gonddal lettek animálva. Akadnak minimális igénytelenségek, mint például az apróbb húscafatok és mócsingok (és nagy bánatomra a figurák haja is hagy némi kivetnivalót maga után).

SHAO KAHN IS NO MORE

Ez a kijelentés a PS1-es MK Trilogy megnyerésénél olvasható, miután legördül a stáblista, de csak abban az esetben, ha az újabb kiadást nyüstölted. Az első kiadás szoftveresen lefagyott ennél a résznél – nekem ez van meg, szóval tanúsíthatom. A szereplők java megsemmisült az MK9 csúcsjelenetében, így a készítők a nekromanciához folyamodtak: az elhullott földi harcosokat az új uralkodójelölt, Shinnok parancsára Quan Chi visszahozza az „életbe". Talpon maradt védelmezőink összefognak, hogy elzárhassák a vén istenséget, és ha lehetőségük adódik rá, visszaváltoztassák pórul járt

barátaikat. A 12 fejezeten átívelő viaskodásban ugyanennyi kombatant bőrébe bújhatsz. Főként az új szereplők lesznek hangsúlyosak, de azért akadnak régi motorosok is. Jó 20 évet ugrik a történet előre, így a legtöbb földi szereplő jócskán megöregedett. A szinkron remekül sikerült (az angolról beszélek elsősorban), és tréfás dialógusoknak lehetsz fültanúja. Cage a mókamester szerepét

„Ha casual játékos vagy, nem fogsz száz órákat eltölteni a gyakorló módban. Már a Tutorial menüpont felénél elakadsz…"

még korosan is hozza, de a többiek sem panaszkodhatnak. Nyolc, eddig sohasem látott figurát kapunk (plusz két régi arcot Goro és Shinnok képében), akik egytől-egyig igazi egyéniségek.

VÉRFRISSÍTÉS

Egy-egy bunyós címnél eljön az a pillanat, amikor komolyabb „roster" cserét alkalmaznak a készítők. Az egyik bevett szokás az, hogy az öregebb, fáradtabb karaktereket kicserélik esetleg egy fiatalabb mására (pl. Tekken és Soul Calibur). Itt is valami ilyesmi történt, de a jó viszony miatt meghagyták a régi modelleket is. Az általam csak Tini Titánokként számon tartott Cassie Cage, Kung Jin, Takeda és Jacqui Briggs egyáltalán nem számítanak rossz újításnak: elférnek a nagy öregek mellett és szinte kivétel nélkül színesítik a társaságot. Cassie Johnny és Sonya lánya, egy laza és modern gyermek. Kegyetlenkedésben simán köröket ver a szüleire: a második kivégzésében letöri ellenfele

állkapcsát, majd mögé áll és nyomat egy selfie-t az áldozattal.
Ezek után egy kitalált közösségi oldalon láthatjuk, hogy hogyan reagálnak a szereplők a barbár fatality-re. A szemfülesek felfedezhetik az MK széria atyaúristenét, magát Ed Boon-t is. Tréfásan a következő szöveggel trollkodik: „Feloldotta már valaki Fujin-t?". Jacqui Jax lánya Cassie-hez hasonlóan örökölt néhány mozdulatot a felmenőjétől. Talán ő az egyetlen a csapatból, akit ez idáig nem sikerült megkedvelnem. A sorban a következő Takeda, aki a vak harcos, Kenshi fia. Képes a gondolatolvasásra és a telekinézisre is (róla minden kiderül a sztori módban). Kung Jin pedig a nagy Kung Lao unokatestvére. Hatalmas vihart kavart volna, ha eltűnik Liu Kang, Johnny Cage, Sonya Blade, Kung Lao vagy Jax a karakterválasztékból. Érdekesség, hogy a földiek második ruhája az MK9-es, így újra fiatal köntösben láthatjuk az említett brigádot. A másik négy kombatant is remekül sikerült. A polgárháborúját vívó császár, Kotal Kahn első ránézésre igazi „badass" boss karakternek tűnik. Kicsit lomha, de bivalyerős.
Őt szolgálja a politikai úton felkapaszkodó rovar hölgy, D'Vorah: egyből megkedveltem a sárga dögöt, elég volt a beszédét hallanom. Valamiért mindig a Csillagok Háborúja jut eszembe róla, simán elmenne oda is egy őslakos fajnak. A császár szolgálatában áll még egy fejvadász cowboy-ra hajazó fegyverszakértő, Erron Black: elegáns és hideg. Tudod, az az igazi profi gyilkos. Az X-ray közben betölt egy golyót, amit – miután kilőtt – lassítva láthatunk és mindig az aktuális ellenfél neve olvasható rajta. Csodás! Az utolsó újonc egy Mad Max-filmből előlépett figura, a Ferra/Torr páros: egy apró, szadista kislány ül egy értelmileg sérült, nagydarab muki hátán.
A játék története bő három órás, aminek végén feloldhatod az egyetlen titkos szereplőt, Shinnok-ot (továbbá Goro minden új MKX tokjában ott figyel letöltőkódként). Amúgy egész szórakoztató volt a story, és néhol QTE-vel kedveskedtek a fejlesztők. Valaki leírta negatívumként, hogy a történet rövid. Érted, egy kompetitív verekedős szoftverben az értékelő végén az áll, hogy „rövid a kampány". Ez egy fokkal viccesebb a fentebb taglalt 60 fps-es pozitívumnál.

ELDOBOM AZ AGYAM, MIELŐTT SCORPION VÁGNÁ KI

Az MKX egyjátékos tartalma az említett rövid történet ellenére is jó (vagy inkább úgy fogalmaznék, hogy rövidebb a történet, mint az előzőé volt). Van benne kripta, amiben elverheted koin-jaidat, mászkálhatsz és jól megijesztenek. Megtalálhatóak az árkád módot kiváltó Tornyok is, ahol a sima harcok mellett törögethetsz tárgyakat és játszhatsz vicces harcmódosításokkal is (Might és Luck). Sokan nem értik, hogy ezen opciók nélkül is ugyanannyit ér a program. Ha casual játékos vagy, nem fogsz száz órákat eltölteni a gyakorló módban. Már a Tutorial menüpont felénél keményen elakadsz és szidod a készítőket. Casualként emlegetni fogod, hogy ez már nem az a régi jó MK. Legyen benne történet meg vér, és egy fagyasztás vagy csáklyázás

után fel lehessen ütni az áldozatot (a mai napig sokaknak ez a legnagyobb „combo-ja"). Miattuk raktak bele olyan noob dolgokat is, mint a harcok továbbnyomására használható token-ek és a kétgombos könnyű kivégzések. Nonszensz. Érdemes végigzongorázni a pár perces betanító módot, mert a harcrendszer sokat bővült. Kapsz egy két részre osztott stamina csíkot, amivel futni lehet. A védekezést nyomva tartva lehet szaladni, amíg a mérce ki nem ürül – továbbá kétszer hátra is lehet szökkeni vele (gyorsan visszatöltődik, az előre szökdécselés pedig nem vesz le staminát). Továbbá más bunyós témában már láthatott védekezés közbeni Breaker is megjelent az MKX-ben, ami után az ellenfél hátralökődik és a sima Breaker is megmaradt, természetesen. A NetherRealm stúdiója a két MK rész között összedobott egy DC szuperhősös verekedős játékot is, melyet csupán azért említek meg, mert néhány dolgot ügyesen átemeltek belőle a csibész fejlesztők. Az egyik ilyen megoldás az Injustice: Gods Among Us-ban bevezetett pályainterakció: a 13 (+4 behozható alternatív) küzdőtér mindegyikén elhelyeztek olyan dolgokat, melyekről el lehet rugaszkodni vagy fegyverként használhatóak az élet-halál harc közben.

Komoly belassításokat is maguk után vonhatnak a nagyobb tárgyak, mint például a kalapács, a gyertyatartó vagy a faág. A legnagyobb újítás mégis a karakterenkénti három harcstílus: nagyon pici olcsósággal élt az NR, ha még mindig az IGAU vonalat nézem, hiszen konkrét képességeket mentettek át a mostani figuráknak. Egy példát azért említek: Reptile egyik stílusa Flash, a Villám idő lassítós-gyorsítós speckója (de sima képregényhősös mozdulatokat is fel lehet fedezni az MKX-ben). A 25 karakter 3 különféle stílusban persze nem jelenti azt, hogy 75 harcosunk lenne,

de sok idő el fog telni, mire végigpróbálgatod őket. Jópofa megoldás, de valahol egy icipicit olcsó is, hiszen a legtöbb karakter „spéci varázslatait" simán szétdobták a variációk között. Kano-val például csak az egyik stílusban tudsz szemlézerezni, a másikban kést dobni, de a „Kano Ball" azért közös. Ugyanígy Sub-Zero is képes az összes felállásban fagyasztani, de a jégklón és a jégpáncél már csak külön-külön érhető el. Igazából ezt a részt az igazi versenyzők fogják a legjobban értékelni és tudatosan használni. Babality-k és Stage Fatality-k most nincsenek, helyette viszont megreformálták a Brutality kivégzéseket: minden harcos hat, kriptából feloldható kegyetlenkedéssel lett felvértezve, amik kivitelezéséhez néhány követelménynek is meg kell felelni. Minden esetben egy bizonyos mozdulatnak kell lennie az utolsó találatnak, és erre jönnek rá a spéci követelmények (egyesek rém egyszerűek, másokhoz pedig előkészületek szükségesek, de minden le van írva feketén-fehéren). Továbbá megmaradt a fejenkénti két „normális" kivégzés is.

GYERE, CSATLAKOZZ!

Ha rendelkezel internetkapcsolattal, akkor a tartalom még tovább bővül: már az elején csatlakozhatsz az öt csoport egyikéhez, ahol pontokat gyűjthetsz. Minden „Faction" rendelkezik egyedi kivégzésekkel, melyek könnyen végrehajthatóak. Bizonyos időközönként egy inváziós boss (és egy torony) ellen is nyomhatod, aki végtelen energiával rendelkezik, de piszok jól fizet. A Living Tower résznél óránkénti, napi és premier küzdelmekben vehetünk részt. Sajnos én például nem kaptam Goro-kódot, de egy hétig ingyen tolhattam vele a toronyban (fasza karakter lett). Ugyanígy kipróbálható most Jason, és a jövőben az összes többi DLC figura is. Az online rész szerencsére nem volt üres és rendesen ki tudtam próbálni. Szomorú, hogy a netkód még nem az igazi, pedig jelen pillanatban már 5 GB fölött van a javítások összmérete. Magyarokkal minden gond nélkül, akadásmentesen tudtam játszani és gyakorolni.

Az új Mortal élvezetes és kellemes kikapcsolódást nyújt kezdőknek és haladóknak egyaránt. Nagyon komoly hibái nincsenek, de a maximális értékeléstől messze elmarad. Sokáig ő lesz a mindennapok és a házibulik sztárja, és mire a magazin megjelenik, megtudhatjuk, hogy melyik hazai bajnokunk utazhat külföldre a PlayIT-es verseny győzteseként.

› írta: Onimushaman

› Kiadó: WB Games Inc.
› Fejlesztő: NetherRealm Studios

85%

› Értékelés

Mellette:
+ Méltó folytatása az előző résznek
+ Remek egyjátékos tartalom, élvezetes, kibővült harcrendszer

Ellene:
- Kiforratlan netkód a kiadáskor
- Grafikai hibák, nem minden tekintetben nevezhető újgenerációsnak

› PC infó

› Ajánlott: Intel Core i7-3770 3.4 GHz/AMD FX-8350 4.0 GHz, 8 GB RAM, grafkártya 2 GB GeForce GTX 660/3 GB Radeon HD 7950 vagy jobb, 40 GB HDD, Windows 7/8 64-bit

› Minimum: Intel Core i5-750 2.67 GHz/AMD Phenom II 965 3.4 GHz, 3 GB RAM, grafkártya 1 GB GeForce GTX 460/Radeon HD 5850 vagy jobb, 25 GB HDD, Windows Vista/7/8 64-bit

TECH OLDAL

RÖNTGEN ALATT

MORTAL KOMBAT X

A 2011. esztendő egyik legnagyobb meglepetése a teljesen rebootolt Mortal Kombat volt. A kilencedik számozott rész lett volna a sorozatban, de csak simán "Mortal Kombat" címmel jelent meg. A régi rajongók nagy-nagy örömére a NetherRealm visszatért a sorozat 2D gameplay gyökereihez, bár maga a megjelenítés természetesen 3D volt, ráadásul egész pofás az előző generációs platformok képességeihez képest. Most viszont egy újabb generációban járunk, és ennek megfelelően itt az új Mortal Kombat is. Elég nagy hype után végre megjelent, lássuk hát, melyik platformon mit is kapunk a pénzünkért.

Maradt az (erősen módosított) Unreal 3 engine, és a 60 fps gameplay, ami örömteli hír ugyanakkor elvárható egy verekedős címnél. Az egyjátékos story-mód rengeteg átvezető mozival prezentálja a történetet. Ezek félig a lemezen tárolt animációk, félig valósidejűek, de sajnos mindkét esetben csak 30 fps-el futnak, ami kicsit furcsa átmeneti döccenéseket okoz a váltásoknál. Ez még a legkisebb baj: a 30 fps-es mozik nincsenek tökéletesen szinkronizálva a 60 Hz-es kijelzővel, így az átvezetők nem kadenciahelyesek, azaz mindegyik "ugrál" egy kicsit. Nem nagy katasztrófa, de azért levon a játék amúgy nagyon szépen polírozott élményéből. Élsimítás gyanánt a játék FXAA-t használ, ami egy veterán post-effekt megoldás. Messze nem tökéletes, de hozza a kötelezőt, így szó nem érheti a ház elejét. Nagyjából ennyi, ami közös a három platformban. Most nézzük, mi a különbség.

A PS4-verzió az ígért 1920x1080-as felbontásban fut, és akció közben hozza a fix 60 fps-t, a textúrák pedig pofás nyolcszoros anizotróp szűrésen esnek át, úgyhogy tökéletes az élmény. PC-n természetesen csak a pénztárcánk szab határt a felbontásnak és a szűrőknek, de egy jobb gépen már bőven a PS4 szintje fölé tolhatjuk a csúszkákat. Nincs akadálya a 16x anizotróp szűrőnek, és a nagyobb felbontásoknak sem. Érdekes módon a PC-verzióban néhány textúra nagyobb felbontású, mint konzolokon, de ezek nem a karaktereken, hanem csak pár díszítőelemen tűnnek fel a pályán. Azért akad egy PC exkluzív bug is: az átvezető animációkra nem hat (vagy fordítva hat?) a gamma beállítás, így a sötétebb jelenetek gyakorlatilag élvezhetetlenek. Tényleges gameplay közben ez nem jelentkezik, de story-módban elég bosszantó. Reméljük nemsokára javítják. Elérkeztünk az XONE verzióhoz is: itt némileg csökkentett, 1360x1080-as felbontásban fut a játék, aminek sajnos nem várt következménye, hogy néha kicsit rosszabb felbontású textúrákat láthatunk. Ez a GPU-k működéséből következik: a jóval kevesebb vízszintes irányú pixelszámhoz a rendszer alacsonyabb mip-fázist rendel. Emellett az XONE-verzió sajnos nem hozza a tökéletes 60 fps-t sem, durvább akciónál a játék néha belassul, bár nem katasztrofális mértékben. Egy átlagjátékos talán észre sem veszi.

Mindent összevetve a Mortal Kombat X minden platformon hozza a megszokott NetherRealm minőséget. Senki sem fog csalódni a vételben, de ha választhatnék, én a PS4-verziót vinném haza.

> írta Reptile

MI JOBB EGY SZUPER AJÁNLATNÁL?
KÉT SZUPER AJÁNLAT!

Válts nálunk generációt és régi konzolodat beszámítjuk!

Hirdetések és alkudozások helyett egyszerűen hozd be hozzánk régi konzolodat, és mi fantasztikus áron beszámítjuk új géped árába.

1000 Ft kedvezmény minden termékünk után!

Ilyen még nem volt! Akármit választasz üzletünkben, minden termék árából 1000 Ft kedvezményt adunk!

GAME CITY
SUGÁR

Budapest, Örs vezér tere 24., Sugár Üzletközpont
Telefon: 0670 773 73 45 | e-mail: gamecitysugar@gmail.com
gamecityonline.hu | facebook: www.facebook.com/Sugarjatekkonzol
Nyitva tartás: hétfő–péntek 10:00-18:00 óráig, szombaton: 9.00–17.00 óráig

›PS3 ›PS4

Beszél hozzád...

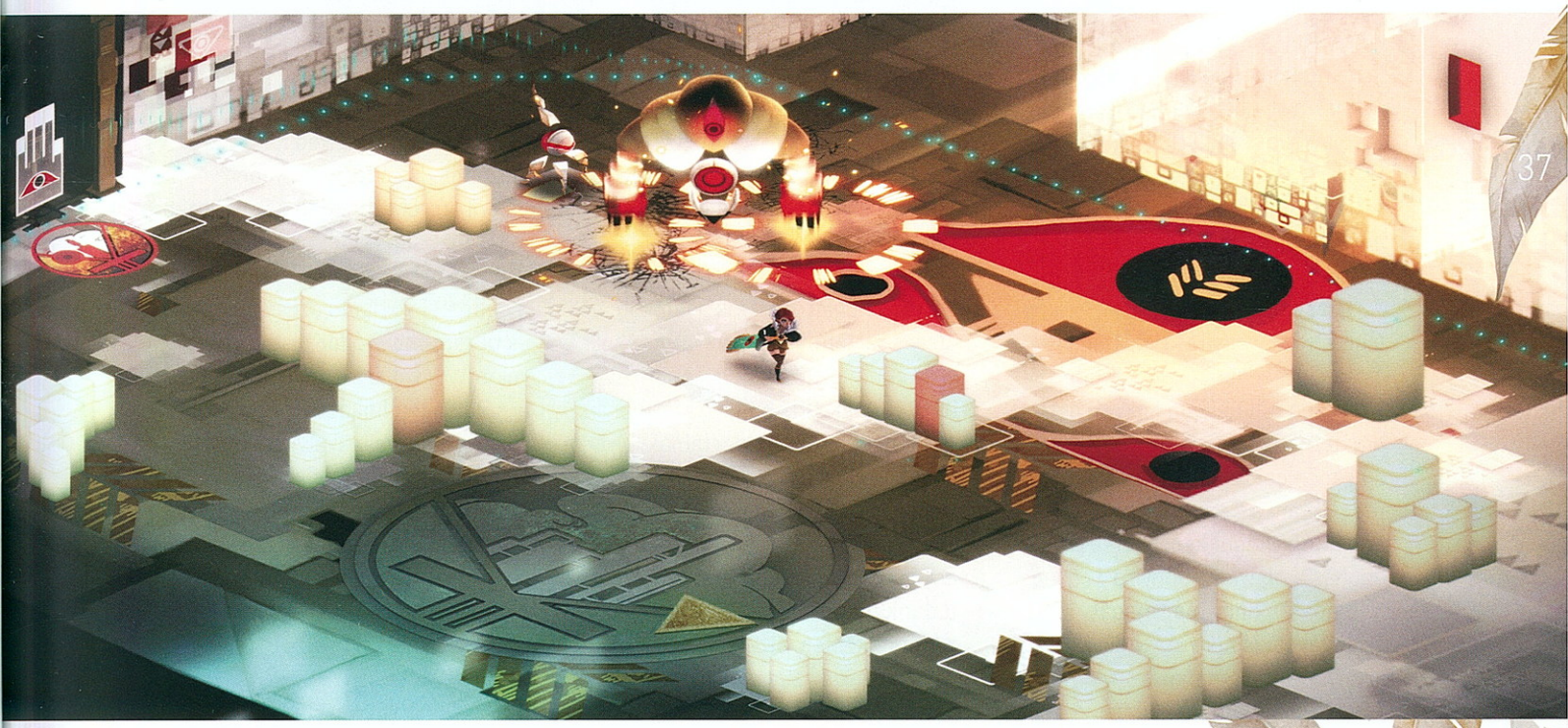
Hé, kölyök! Gyere közelebb! Na, mi lesz már? Szép kis kulimászba kerültünk, ugye? Ragadj meg és húzz erősen! Sajnálom, a hangodat elvették. Azt a gyönyörű hangodat! Induljunk már, lépjünk le ebből az abnormális városból.

Hello World

És ekkor a vörös hajú énekesnő egy különleges karddal, amit inkább a földön húz és szikrázik, útnak indul. A program nem cicózik, rögtön az első sarkon megtanítja a gerincét képező taktikus állóharc rejtelmeit. Szükség is van rá, hiszen egy sci-fi témájú akció-RPG ezt megköveteli. Az idő egyetlen gombnyomásra megáll, majd elkezdődik a tervezés. Red szabadon mozoghat, de csakis addig nyújtózkodhat, amíg a takarója ér: magyarul minden lépése és támadása különböző mértékben csökkenti az erre a célra szolgáló akciómércét. Számszerűsítve láthatjuk, hogy egy-egy képesség mennyit sebez, a következő után mi történik, stb. Minden mozzanatot visszavonhatunk, így kipróbálhatjuk, hogy mi a legjobb megoldás az adott helyzetben. Az sem mindegy, melyik ellenlábasunkat végezzük ki elsőként, mert van, amelyik pajzsot generál a társaira, vagy időnként láthatatlanná válik, és van, amelyik egyszerűen csak rohadt idegesítő a messzire elérő fegyverzetével. Ha minden okénak tűnik, akkor Red végrehajtja a támadássorozatot, ami csak bizonyos esetekben tér el az előre szimulálttól (például bekapcsol egy mindent felülíró attack vagy egy másik találatunk pattan vissza rá és az azt befolyásoló másodlagos képességünk okoz rajta állapotváltozást). Viszont nem árt résen lenni, ha minden visszatér a normális kerékvágásba! Red vajmi kevés életenergiával rendelkezik, így egy agresszívabb robotcsapat rendesen partiba vágja. Hősnőnk ilyenkor elveszíti egyik aktív támadását a maximális négy közül. Ez abban az esetben rossz, ha egy bizonyos kombóra alapozunk, mert ha tegyük fel a legerősebb ütésünk kiesik, akkor elég nagy slamasztikába juthatunk (a legtöbb ilyen esetben inkább betöltöttem az utolsó ellenőrző pontot a több perces vergődés helyett). Red elvesztett képességei újra aktiválódnak az említett checkpoint-ok érintésével – továbbá itt állíthatjuk be őket aktív, passzív és upgrade módba, ezáltal rengeteg variációt kreálva. Beállíthatóak még limiterek is a gyorsabb fejlődés érdekében, de cserébe mindegyik rendelkezik egy negatív tulajdonsággal (és ezeket lehet halmozni).

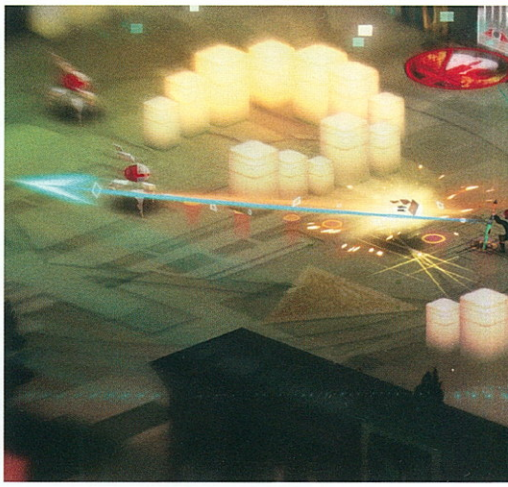
Red, várj egy percet! Valamit ki szeretnék próbálni! Khmm... HELLLLÓÓÓÓÓÓÓ! VAN ITT VALAKI? Valahogy sejtettem.

A játék egyik legklafább (használja még valaki ezt a szót Onimushán kívül? – Szasa) audiovizuális élménye a Red társaként hordozott fegyver megszólaltatása volt a fejlesztők részéről. Az „úr" a DualShock 4 hangszórójából beszél, ami első blikkre nem tűnik egy „hű, de nagy"



innovációnak, de higgyétek el, ilyen értelmes módon egyik játék sem használja ki ezt a funkciót (sőt, a Stick it to The Man óta nem találkoztam értelmes felhasználással ilyen téren). És itt most ne a Resogun/Stardust-os „shield" meg „enemy" egyszavasokra gondoljatok: a Transistor végig összeköttetésben áll a gamerrel, ami bár egyszerű utasítgatásokkal kezdődik, de a végére egy végtelenül szomorú kapcsolat bontakozik ki belőle. Az MGS szérián kívül egy kezemen meg tudom számolni, hogy hány videojáték váltott ki belőlem ilyen komoly érzelmeket, mint ez az alkotás. Talán a márciusi ingyenes Valiant Hearts hasonló még.

„A Transistor végig összeköttetésben áll a gamerrel, és a végére egy végtelenül szomorú kapcsolat bontakozik ki belőle..."



Nem szeretnék lelőni semmit előre, ezért csak nagy vonalakban vázolom fel a történetet: adva van egy Camerata névre hallgató banda, minek tagjai legyilkolják a lakosság kiemelt tagjait egy erre a célra kifejlesztett fegyverrel. Az áldozatok egy különleges folyamat hatására a gyilkos kardban élnek tovább, mint adatok. Velük lehetséges a szeretett város fejlesztése (az elhunytak Funkciók néven vannak nyilvántartva, és ők testesítik meg a képességeket).

A Transistor ily módon egyfajta ecsetnek felel meg, és Cloudbank lenne az a bizonyos vászon. Az egész folyamat kicsúszik a gittegylet irányítása alól, amikor a sikeres énekesnő merénylete kudarcba fullad. Ez a hölgy a már említett hősnő, Red, aki felmarkolja a hi-tech bökőt és megpróbálja megállítani a Camerata-t. Egy olyan világot képzeljetek el, ahol az emberiség annyira túlfejlődött, hogy már magát az időjárást is kényük-kedvük szerint változtathatják. Sőt, a kihelyezett OVC terminálokon a lakosság egyenesen szavazhat, hogy havazzon vagy kellemes nyári időben sütkérezhessenek. A cselekmény a város (egy hatalmas sziget) kerületeiben játszódik: ezek a kerületek egészen eltérő stílusjegyekkel lettek kialakítva – a csúcsmodern környezetben találkozhatunk egészen ódivatú elemekkel is. Látványos, kissé rajzfilmes megjelenítést alkalmaztak a készítők, ezáltal remek hangulatot teremtettek (ami kiegészül útitársunk remek narrálásával).

Ez vajon mi lehet? Lábhoz, Luna! Ugye hívhatom Lunának?

Ha csak végigrohanunk a játékon, bő ötórás tartalmat kapunk, ami közel sem optimális. Ezt kiegyensúlyozva helyeztek el „titkos" ajtókat, amelyek egy pihenőtérbe teleportálnak. Ezen a rögtönzött, talpalatnyi tengerparton találhatóak a kihívások: van időre teljesítendő; van olyan, amit bizonyos számú lépésből tudunk megoldani; vagy küzdhetünk a klónunk ellen, stb. A többlépcsős challenge-ek valamicskét kitolják a szavatosságot, nem mellesleg elég frappánsak: minden elvégzett ajtó után kapunk egy zeneszámot, amit a parton kihelyezett lejátszóval meghallgathatunk. Relaxálhatunk a függőágyon vagy meditálhatunk a lenyugvó hold előtt is, esetleg strandlabdázhatunk egy robotkutyával. Transistor minden látogatásnál több monológgal is készül, amiket érdemes meghallgatni. A lánnyal való kapcsolat a már említett OVS terminálok látogatásával teljesedik ki (sokszor levelezgetnek ilyen módon, mert ugye Red nem tud beszélni). Ha a történet végére értünk, újrakezdhetjük egy nehezebb fokozaton a már elért fejlettségi szintünkkel és képességeinkkel. Az ellenfél sokkalta szívósabb és görényebb módon viselkedik, valamint csak a második futamon érhetőek el a fifikásabb kihívások. A Transistor egy tavalyi indie játék: a februári PS Plus egyik ingyenesen letölthető címe volt, így sokan megismerkedhettetek vele. Aki nem tette meg és mégis vonzza a stílus, nyugodtan fizessen be rá.

› irta: Onimushaman

› Kiadó: Supergiant Games
› Fejlesztő: Supergiant Games

90%

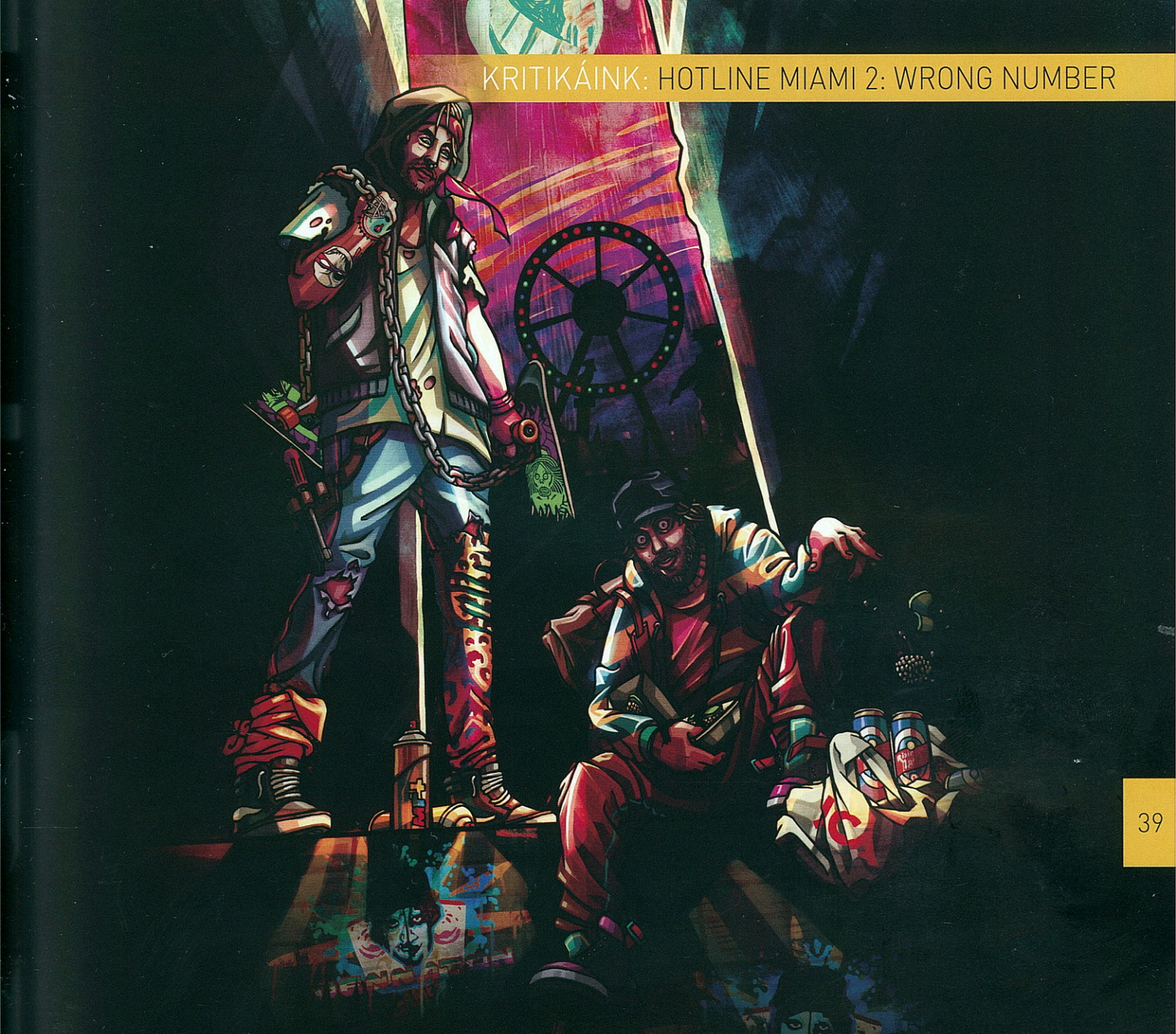
› Értékelés

Mellette:

+ Érzelemdús történet
+ A beszélő kontroller igazi hangulatbomba
+ Élvezetes harcrendszer
+ A képességek kombinálásával számtalan variációt létre lehet hozni

Ellene:

- Fejhallgatóval játszva kinyírhatjuk a játékélményt
- A történet lehetett volna egy kicsit hosszabb



HOTLINE MIAMI 2
WRONG NUMBER

Még mindig szereted az embereket bántani?

›PS3 ›PS4 ›PSV ›PC ›MAC

Manapság teljesen zárójeleződött az arról folyó disputa, hogy milyen is egy jó folytatás. A második részek a tesztközönség hisztérikus szondázása, egy csak absztrakcióként létező, homogén tömegigény kiszolgálása, végül a „bevált recepten minek változtatni" filozófia mentén gyártódnak le. Lecserélik a textúrákat, homokvihar helyett jégverést kap az arcába a főhős, jó esetben kicsit megbízhatóbb lesz a technikai háttér, és közelíteni kezd ahhoz, amit már az első rész esetében is megígértek (értsd: a javítócsomagok összterjedelme esetleg nem lép tíz giga fölé) és... És nagyjából ennyi. A Hotline Miami második felvonása ehhez képest egy rohadt nagy, felemelt középső ujj. Mindenkinek.

Modernitás

A kegyetlen brutalitása és megalkuvást nem tűrő nehézsége okán hírhedtté vált első rész nem véletlen lett üde színfolt a független játékok sokszor azért öncélúan művészkedő pocsolyájában. Sőt, ha az indie fejlesztéseknek a zömét kitevő, retro életérzést majmoló produktumok kerülnek szóba, akkor a Hotline Miami egyike azoknak a címeknek, amely ennek a mozgalomnak a létét igazolja. Utóbbit nevezhetjük poszt-retro játékkészítésnek, ám e szemantikai gordiuszi csomó mögött az esetek többségében valójában nem áll mélyebb filozófiai megfontolás, mint a költséghatékonyság. Konzolokra valamelyest megszűrten kapjuk ezt az özönt, de még így is lehet idézőjeles szerencsénk épp elég ocsúhoz.

„A Dennaton Games egy saját képességeit a végletekig ismerő művész magabiztosságával pontosan tudja, hogy az első rész koncepcióját hibátlanul valósította meg, így azon nincs mit javítani...”

Az első részt is fejlesztő Dennaton Games azzal mutatta meg, miként érdemes ezt az egész témát megközelíteni, hogy bevetett egy napjainkra kicsit elfeledett eszközt: az emberi gondolkodást. Ennek megfelelően a Hotline két ellentétes értéket tudott egyszerre képviselni (és a retro újragondolások éppen erről kellene, hogy szóljanak): elvileg, első ránézésre ez a játék létezhetett volna tíz-húsz évvel ezelőtt, másrészt viszont kizárt, hogy ebben a formában létezhetett volna, mint ahogy nem is létezett. A Hotline Miami története, grafikája és mechanikája, tehát az egésze ugyanis csak és kizárólag abban a retrospektív hozzáállásban foganhatott meg, amely keretében – immár a teljes képet látva – visszatekintünk a kilencvenes évek felülnézetes run and gun játékaira, mondjuk a The Chaos Engine-re. Ez a játék voltaképp tehát reflexió, válasz, és addig – értelemszerűen – nem készülhetett el, amíg nem volt mire reflektálni, amíg a kérdés el sem hangzott, illetve amíg a kérdés volt az egyetlen ismert valóság. Ilyen szempontból pedig Cervantes művével, a Don Quijote-val mutat rokonságot, amely könyv a lovagregény újragondolásaként lett az első, úgymond modern regény. Ha pedig ez a fajta újraértelmezés, mint hozzáállás, a modernség kritériuma, úgy a Hotline Miami volt az egyike az e felfogás szerint első modernnek vett játékoknak.

A bűn algoritmusa

A Hotline-sorozat egyetlen lényegi tartópillérrel rendelkezik: egy lövés, döfés, baseballütővel pofánverés egy halált jelent. Nekünk is és rosszakaróinknak is. Emellé társultak a viszonylag kisméretű pályák az első részben. E kettő kombinációja (sok fegyver és rosszember kis helyen) olyan csak zsigerből megoldható, hiperaktívan felgyorsult helyzeteket eredményezett, amelyeknél agyunk prehisztorikus részei jutottak szinte kizárólag főszerephez. Ezt csak fokozta a borzasztóan eltalált zene. Hajnalt szétcsapó Ecstasy-löket és Buddhista merengés egy tibeti kolostor mélyén egybetolva: ilyen volt egy-egy Hotline futam. Ám amikor elcsendesültek a fegyverek, és a játék újra végigzavart minket – immár kitisztultan – a teljesített helyszíneken, akkor szembesülhettünk gyilkos munkánk eredményével. Faltól-falig vértócsák, a közepükön hangyaként szétroncsolt emberi testekkel. Ekkor tette fel a kérdést a játék, hogy szeretjük-e bántani az embereket. A civilizált válasz, hogy nem. De a Hotline Miami nem civilizált, és mindent megtett, hogy bebizonyítsa, mi sem vagyunk azok. Beleverte az orrunkat a tömegkultúránkba,

és úgy beszélt az erőszak és a szórakoztatóipar viszonyáról, hogy minden idők egyik leginkább zavarba ejtően brutális játéka volt. Ha valakinek most Oliver Stone klasszikusa, a Született gyilkosok jut az eszébe, az jó irányban kapizsgál.

Második rész

A Wrong Number annyi változást hoz az eddigiekhez képest, hogy az újraértelmezés körébe már saját magát, tehát az előző felvonást is bevonja. Kialakul tehát egy háromszereplős párbeszéd az első rész, a második rész és a játékos közt. A befogadói oldalon a kicsit talán lusta, de éppen minden fejlesztőcsapat számára ideális elvárásunk, hogy újra azt az élményt kapjuk, amit az első rész nyújtott. Kicsit nagyobban, kicsit szebben, de lényegében az eredeti felturbózott változatát szeretnénk. Ha végigmegyünk a közelmúlt nagy sorozatain, láthatjuk, hogy lényegében mindig is ez történt. Jött az új franchise, majd szebbé, többé, és nem utolsósorban: „hozzáférhetőbbé" vált. Ez az, amiről itt és most szó sincsen. A Dennaton Games egy saját képességeit a végletekig ismerő művész magabiztosságával (és ezt a felületes szemlélő akár arroganciának is vélheti) pontosan tudja, hogy az első rész a saját koncepcióját hibátlanul valósította meg, így azon nincs mit javítani. Ennek megfelelően, ha röviden meg kellene fogalmazni a Wrong Number lényegét, akkor az valami ilyesmi lenne: az első rész után támasztott befogadó elvárások szisztematikus telibeszarása.

A Wrong Number a legfőbb, első szabályát (egy találat-egy halál elv) kivéve az összes többit pályáról pályára darálja be. Szabad álarc és képességválasztás? Nyista. Időnként ugyan választhatunk álarcos személyek között, de az ő bónuszaik mellé az esetek többségében olyan máluszok tartoznak, amelyek miatt időnként lehetetlennek látszik a végcél elérése. Nincs tölthető fegyver, csak egyetlen fegyvert cipelhetünk? Ez sem igaz többé: extra lőszerünk és két fegyverünk lesz a háborús pályákon, amelyek viszont könnyűnek távolról sem mondhatóak.

Az ablakok és a komplexebb helyszínek bevezetésével pedig az egész játék lelassul, mert sokkal inkább tudatában kell lennünk a környezetünknek, mint eddig. Önfeledt, gyilkos mámorunkba pár csepp, józanító hatású taktikai megfontolás vegyül. Ám az összhatás még halálosabb, csak amíg az első részt a lázálom forrósága jellemezte, itt – részben legalábbis – egy zseniális, de bomlott elme számító hidegéről beszélhetünk.

Akik a külsőségek miatt szerették a Hotline-t, azok fintorogni fognak. Lesz (van) itt papolás egyszerűsödésről, átgondolatlanságról, „mér nem olyan, mint eddig?"-ről. Pedig valójában a Hotline-érzés csak kiteljesedik, levetkezik magáról mindent, hogy igaz valójában megmutatkozzon. Mindez igaz a történetre is, amely a legkisebb félelem nélkül hasznosítja újra a kilencvenes évek akciófilmes kliséit, majd ezt a tákolmányt nyakon önti egy öncélúnak látszó, önmagát sem komolyan vevő pszichedelikus mázzal. Amikor például kiirtunk egy teljes rendőrőrsöt (vonatkozó filmek többek között: Terminator, Assault on Precinct 13), azt sem tudjuk biztosan, hogy jó- vagy rosszfiúk vagyunk-e, hogy ez egy filmforgatás, vagy maga az őrületbe tekeredett valóság. Mi végül is a Wrong Number? Neonsárga vicc és vérvörös konklúzió.

› irta: Komédiás

› Kiadó: Devolver Digital
› Fejlesztő: Dennaton Games

95%

› Értékelés

Mellette:

+ Egyedülállóan, mindenporcikájában átgondolt játék.

Ellene:

- Egy-két bug.

› PC infó

› Ajánlott: Intel Core 2 Duo 2.8 GHz, 2 GB RAM, grafikártya 512 MB GeForce 8800 GT/Radeon HD 3850 vagy jobb, 600 MB, Windows Vista/7/8

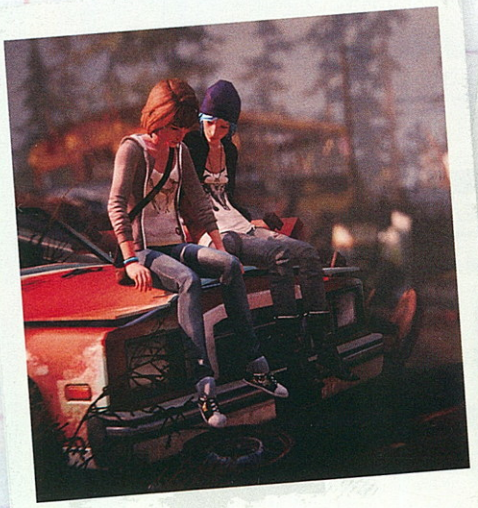
› Minimum: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz, 1 GB RAM, grafikártya 256 MB GeForce 8600/Radeon X1800 XL vagy jobb, 600 MB, Windows Vista/7/8

LIFE IS STRANGE
Episode 2: Out of Time

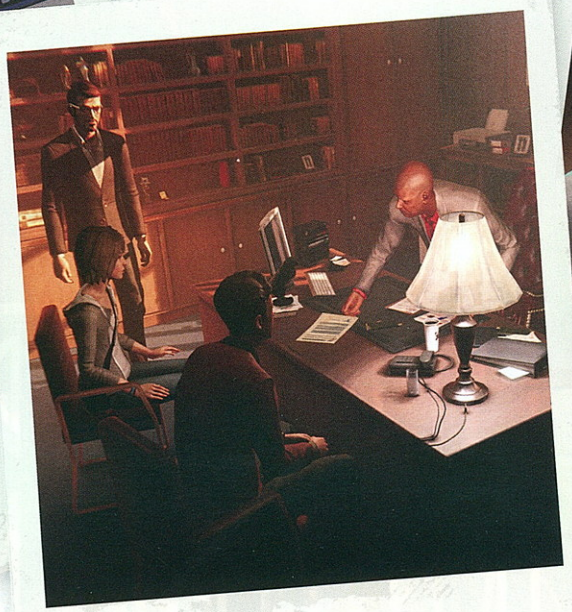
› PS3 › PS4 › X360 › XONE › PC

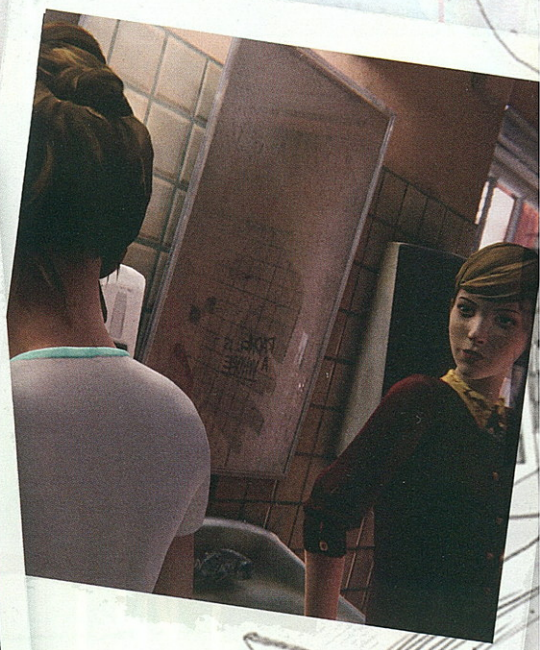
Ha az idő nem sodorna tovább, képes lennél még értékelni egy múló pillanatot?

Láthattam minden lehetséges lépésem. Azt hittem, nem dönthetek rosszul. De amikor a mai nap perceivel játszik az ember, nem gondol a következő reggelre. Órákat tölthettem egy kimerevített pillanatban. Volt időm minden apró részletét gondosan megfigyelni. Mégsem biztos, hogy a valóban fontos dolgokat észrevettem közöttük. A lehetőség kételyeket ébreszt. A hatalom illúziója elgyengít.
A kérdés csak az, mekkora árat kell fizetnem azért, hogy ezt megtanuljam...



Két hónappal ezelőtt a Life is Strange első epizódja megmutatta, hogy komolyabb kiadói támogatás vagy jól ismert, más médiumban már bejáratott nevek és világok nélkül is lehet maradandót alkotni. Elérte, hogy napokkal a befejezése után is elmerengjek, találgassak, elméleteket gyártsak. Új alapokat fektetett le, nemcsak a teljes írói szabadsággal megalkotott történetében, de az ahhoz szépen illeszkedő játékmenetében, hangulatában és stílusában egyaránt. A Dontnod Entertainment pedig szerencsére rendkívül tudatosan és magabiztosan épít ezekre a folytatásban.





„Elérte, hogy napokkal a befejezése után is elmerengjek, találgassak, elméleteket gyártsak."

Az Out of Time bár túlzottan nem viszi előrébb a fő szálakat, nagyon fontos szerep jut neki. Megtanít figyelni és emlékezni a részletekre. Megmutatja, hogy a pillanatnyi megoldásoknak itt valóban hosszú távú következményei vannak. Mélységet ad a karaktereinek, majd akkor helyezi a kezedbe a sorsukat, amikor a leginkább tehetetlen vagy. Mindeközben pedig nem fél továbbmerészkedni a középiskolás mindennapok sötétebb zugaiban, és olyan témákat feszegetni, mint a droghasználat, depresszió vagy öngyilkosság. Teszi mindezt a néhol továbbra is picit ügyetlen dialógusai ellenére olyan könnyen átérezhető hitelességgel, amilyennel filmek és sorozatok esetében is ritkán találkozunk – a videojátékok világában pedig szinte példátlan.

Az alap játékmechanika nem sokat változott. Az idő visszatekerésének lehetőségével igyekszünk megfelelő döntéseket hozni a választható párbeszédek folyamán, amibe néhol egyszerű logikai és memóriajáték-szerű feladatok épülnek be, általában észrevehetetlen természetességgel. Csak azt az átkozott sörösüveg-keresgélést tudnám feledni. A '90-es évek kalandjátékaira jellemző összetettség azért továbbra sem fenyeget minket, mint ahogy a feltűnően pontatlan ajakszinkront is kénytelenek leszünk elviselni a hátralévő részekben. Az alacsony költségvetés technológiai oldalról így továbbra is hordoz némi kompromisszumot.

A művészi szabadságnak azonban nem látszanak a korlátai. Maradt az egyedi és stílusos kinézet, a jó érzékkel megválasztott, remek indie folk háttérzene, valamint a rengeteg geek és popkulturális utalás többek között Stephen Hawking és H. G. Wells klasszikusaira, illetve olyan alkotásokra, mint a Donnie Darko, a Majmok bolygója és a Vissza a jövőbe. Mindeközben képes volt tovább árnyalni karaktereit, mélyíteni a történetét és csaknem hibátlanul simítani össze mindezt a játékmenetével.

A Life is Strange ezzel pedig újabb lépést tett, hogy a remek alapok után ne csupán egy hangzatos ígéret maradjon. Modern klasszikus van születőben?

› irta: sQr'

› Kiadó: Square Enix
› Fejlesztő: Dontnod Entertainment

85%

Értékelés

Mellette:

+ Valódi döntések, valódi következmények
+ Komolyabb témák feszegetése
+ Egyedi, hibátlanul megteremtett hangulat
+ Szerethető karakterek

Ellene:

- Technológiai hiányosságok
- Továbbra is egyszerű logikai részek

PC infó

› Ajánlott: Dual Core 3.0 GHz, 3 GB RAM, grafkártya 1 GB GeForce GTX 260/Radeon HD 4980 vagy jobb, 3 GB HDD, Windows 7
› Minimum: Dual Core 2.0 GHz, 2 GB RAM, grafkártya 512 MB GeForce GT 440/Radeon HD 4870 vagy jobb, 3 GB HDD, Windows Vista

FINAL FANTA

› PS4 › XONE

Funservice, a rosszabbik fajtából...

Ahogy mindenki más, a legtöbbször én sem tudok felülemelkedni előzetes elvárásaimon, előítéletemen. Ez a Square esetében hatványozottan igaz. Amennyire szerettem a kilencvenes években alkotott játékaikat, annyira nem szerettem mindazt, amit az elmúlt tíz évben, főleg a Final Fantasy sorozat neve mögé bújva műveltek. A Final Fantasy Type-0 tesztjére magam jelentkeztem, és szinte biztos voltam abban, hogy csúnyán meg fogom tépázni a játékot.

A Type-0 kalandos előélete a JRPG témában jártas játékosok számára jól ismert. A hosszú fejlesztési folyamat végeredményeként 2011-ben PSP-re megjelent játék, a Final Fantasy V óta az első olyan epizód, amely angol nyelven sohasem jelent meg. Részben ezért is hamar kultstátuszba emelkedett. A nyugati rajongók hangos követelésének ellenére sem sikerült angol kiadást megélnie. Mostanáig.

A történet szerint van négy királyság, amelyek mindegyike egy-egy kristályt birtokol. Ahogy az lenni szokott, az egyik birodalom újabb háborút indít. Itt jössz képbe Te, leginkább Ace-t, a katonai suli speciális Class Zero osztályának tagját terelgetve, akire kiemelten fontos, kisebb csapatot igénylő hadműveleteket bíznak. Már az első percekben egy Chocobo csúfos halálának lehetsz szemtanúja, mintha a készítők a széria legendás madarának megölésével is jelezni szeretnék a gyökerekkel történő részleges szakítást. Ahogy a királyságok közti háborút bemutató történet szépen kibontakozik, akadnak még véres események, amelynek köszönhetően a játék valamelyest kilóg a Square által több epizódot átfogó Fabula Nova Crystallis mondakör többi darabja közül. Ugyan a háttérben húzódó legendák és nevek ismerősek

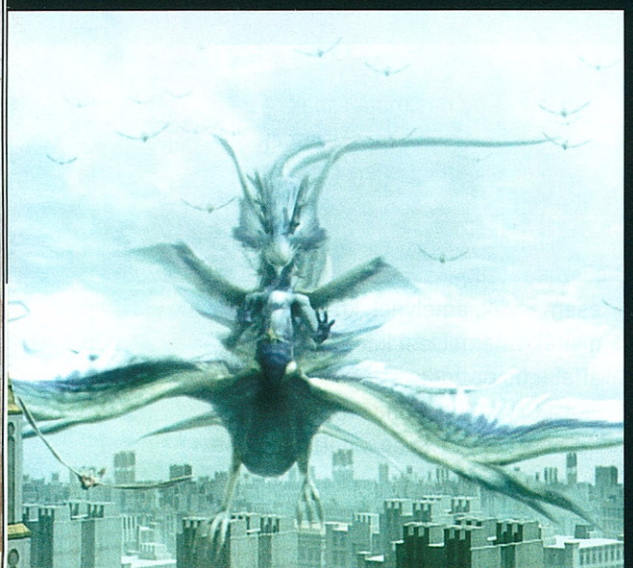
lehetnek a kapcsolódó játékokból, a Type-0 a Final Fantasy XIII trilógiával és majdani XV-tel egy tőről fakad, mégis markánsan eltér. De nem szabad sokat várni a történettől.

A sztori egyszerűsége ráfogható a játék hordozható gépekről eredő származására, én azonban elsősorban a játékmenettől tartottam. Az első egy-két óra alapján úgy éreztem, nem lehet igazán izgalmas, mély játékmenetet számon kérni az alapvetően kézikonzolos szerepjátéktól, amely szemmel láthatóan a ritmusos, pattogós, mély taktikáknak nem igazán teret adó harcokra épül. Egy JRPG-nél persze egy-két óra alapján ítélni olyan, mint tíz perc után lehúzni vagy egekbe magasztalni egy akciójátékot. Így aztán kissé fogcsikorgatva, de újabb órákat szántam a játékra. Teljesen rám cáfolni nem tudott, ám több van benne, mint amit az első órákban mutatott magából.

Mint minden valamirevaló szerepjátékban, úgy itt is megvannak a harccal eltöltött és felfedezős, beszélgetős szakaszok. A klasszikus Final Fantasy játékokkal ellentétben most nem városról városra barangolsz, (nagyrészt) ugyanarról a helyszínről indulsz a küldetésekre, a sztorizgatások, mellékküldetések felvétele és leadása itt zajlik, és itt tudsz Chocobókat tenyészteni. Visszatér a helyszínek közti világtérkép, ami kong az ürességtől, sok felfedezni valót, izgalmat nem kínál. Szerepe leginkább a már említett Class Zero által indított, városfoglalós minijátékban lesz, a több város elleni offenzívába jó helyezkedéssel kell beleszólnod, illetve (a harcmentes barangoláson felül) itt jönnek ki a kitenyésztett harci madarak erősségei, amelyekkel támadó seregeid segítheted győzelemre.

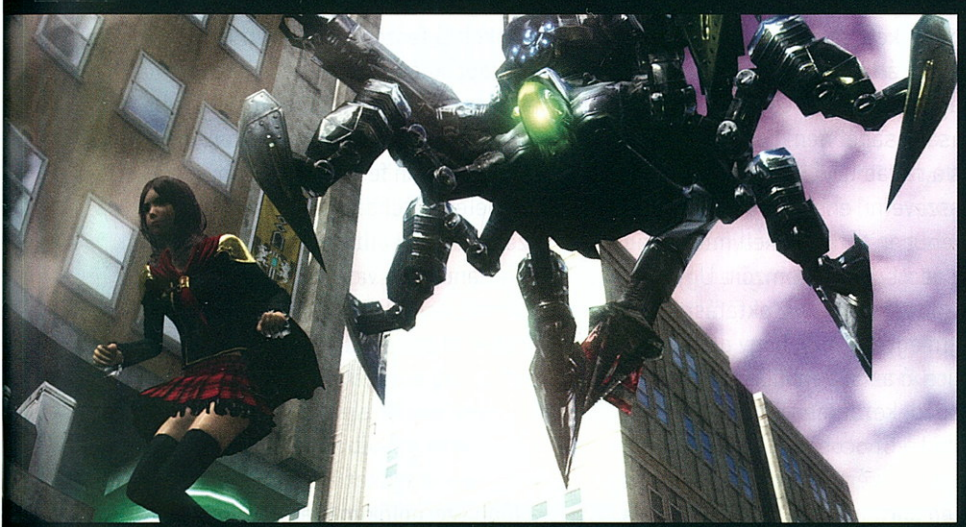
"Nem anyázósan nehéz, épp annyit követel, hogy még élmény legyen a fejezetek legyűrése..."

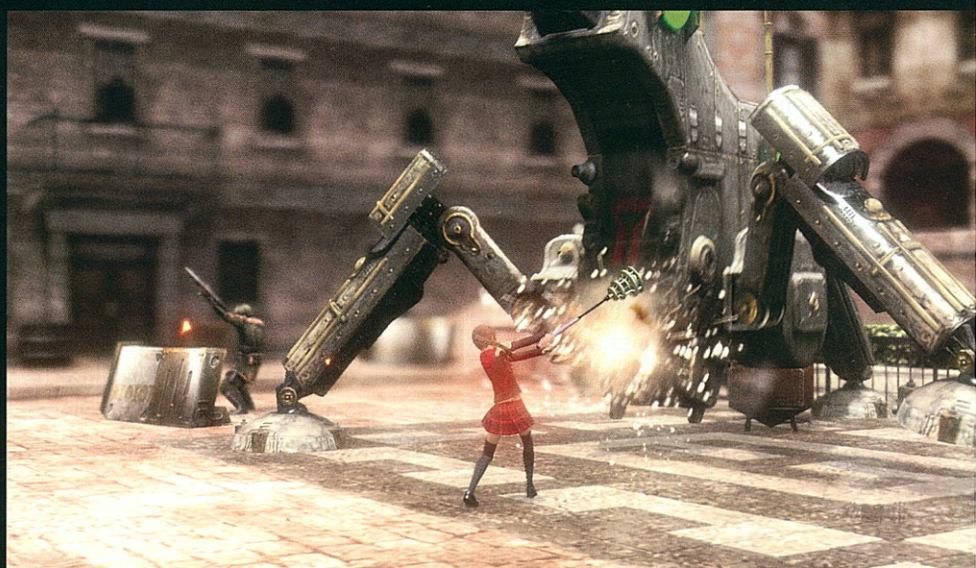
Amennyire kapkodósnak és jellegtelennek tűnnek az összecsapások az elején, annyira rá lehet érezni később. Ha megvan a ritmus, könnyen mennek majd a kitérések. Ilyenkor az ellenfelek mozgását kitapasztalva kivársz, hogy a gyenge pontokra mérhető Breakshot / Killshot támadásokat bevihesd (ami a főellenségek legyőzésének a legfőbb kulcsa is egyben). Idővel hatékonyan



használhatod ki a háromfős csapat tagjainak különbségeit, és rövid gyeplőn tartott képesség-menedzseléssel tényleg kézben tarthatod a még így is káoszba át meg átcsapó küzdelmeket. Ahogy haladsz előre, úgy nyílnak meg a képességek és az egyéb bevethető speckók. A harcokban begyűjtött Phantomával erősítheted a leggyakrabban használt varázslataidat, és relatíve hamar előcsalogathatod a szintén tipikusan FF-es Eidolonokat, azaz a megidézhető megaszörnyetegeket. Ifrit és Shiva mellett több legendás alak is feltűnik. A küldetésekben a folyamatosan fejlődő csapattársaid helyére vendégharcosokat is engedhetsz, akik így SSP pontokat gyűjtve combosabb fegyverekhez és keményebb kiegészítőkhöz segíthetnek hozzá, cserébe azonban irányítható partnereid ilyenkor kimaradnak az XP-osztásból, így már itt eldől, milyen módon képzeled el a felkészülést a majdani végjátékra. A világtérképen visszatértek a kilencvenes évek gyűlölt random betámadásai. Némelyiküknél választhatsz nehezített ismétlést, ami a kívánt ellenfeleknél finoman szólva is elegánsabbá teszi a farmolást. Pluszpont jár a kellemes kihívásért, amire a menet közben folyamatosan frissülő Special Orders mini-feladatokkal még rá is licitálhatsz. A főellenségeknél kiemelt szerep jut a helyezkedésnek, végig észnél kell lenned. Nem anyázósan nehéz, épp annyit követel, hogy még élmény legyen a fejezetek legyűrése. És nem is túl mély a játék. Épp annyi van benne, amennyi egy könnyedebb, de változatos játékhoz kell.

A fő küldetések között akadnak üresjáratok, a sztori szerint elkerülhetetlen összecsapások közeledtével pedig az időlimit is előkerül. Ilyenkor a városba érve egy előre megadott idővel kezdesz, amit jól kell beosztanod. Közel sem real-time dologról van szó, egész egyszerűen a fontosabb beszélgetések és tennivalók mindig lefaragnak egy keveset a limitből. Benevezhetsz speciális kihívásokra, kicsit elmélyülhetsz a sztoriban, újabb cuccokhoz juthatsz és az egész csapatot befolyásoló fejlesztéseket tanulhatsz, ám ezek mind értékes órákkal rövidítenek meg. Ez egyfajta serkentőként is felfogható, hiszen így okosan kell beosztanod a rendelkezésre álló időt. Én azonban másra gyanakszom. Annak idején valószínűleg így próbálták kicsit felpörgetni a ritmust, tehát a pörgős harcrendszerhez hasonlóan a köztes időt is kézikonzolosra szabták. Azért persze nem olyan nagy probléma, sok mindenről nem tudsz lemaradni, csak a teendőket kell megfelelően menedzselned.





Az eddig leírtakból úgy tűnhet, ez bizony egy frankó játék. Játékmenet szempontjából nem mondanám rossznak. Megemelem a kalapom a készítők előtt, hogy más Final Fantasy-játékot mertek készíteni, és vakmerően eltértek attól, amit a sorozat rajongói vártak tőlük. Azért persze nem fityiszt mutattak, hanem a lehetőségekhez képest egy önálló, részben merész, a fő csapásról kissé letérő játékkal bátorkodtak előállni.

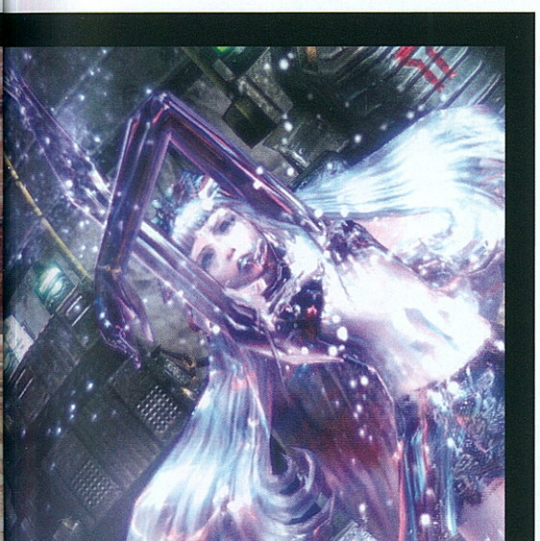
Ugyanakkor nem tudok elmenni a játék számos hibája mellett, amelyek jórészt a koncepcióból fakadnak. A történethez hasonlóan a karakterek sem képesek túlmutatni a kliséken. Minden FF-ben akadnak érdekesebb fazonok, itt valahogy nem sikerült a bravúr, amihez a jellegtelen, sótlan szinkronhangok is nagyban hozzájárulnak. Ha sokkal inkább hasznosság, semmint szimpátia alapján választasz társakat, máris jól jártál. A tizennégy irányítható szereplő mindegyike eltérő fegyvertípussal és harcmodorral rendelkezik. Ha igényled a kötődést, talán rábukkansz a megfelelően szimpatikus arcokra, ám kínos beszélgetéseken és közhelyeken túl ne várj tőlük semmit.

A Type-0 nem igazán felhasználóbarát. Kissé megidézi a századvég játékait. Gondolok olyan apróságokra, hogy a tanulható egyedi képességeknél nem lehet egyből áttekinteni a már meglévőket. Vagy a fegyverek és felszerelések vásárlásánál nem tudod az árusított és a rajtad lévő felszerelés mutatóit összevetni, ehhez ki kell lépned és a menüben turkálva kell megnézned az adott cucc jellemzőit. Ugyanez a káosz jellemzi az oktatásokat: nem egyértelmű, hogy pontosan mire jó az SSP-pont és hogyan kapod, kezdetben értelmét sem látod a Chocobóknak (megsúgom: olyan sok értelmük nem is lesz), és még sorolhatnám. A katyvaszra a koronát a már említett történet teszi fel, amelyben hamarabb elveszted a fonalat, mint egy másfél éves kihagyás után folytatott Trónok harca évadnál.

Ami a külsőt illeti, egész egyszerűen elképesztő, hogy ezt így, ebben a formában, 2015-ben képesek voltak teljes áron újgenerációs konzolokra kiadni. A döntés mögött nyilván nem technikai indokok álltak, ezt a grafikát (talán kevésbé élesen, de) az előző generáció is őszinte mosollyal nyomta volna ki magából. Csakhogy a tény, hogy a csatolt Final Fantasy XV demó megléte önmagában képes eladni a korongot, indokolttá teszi a teljes árat. Az árukapcsolás adta magát. Persze nem az ár itt a lényeg. A Type-0 simán és dalolva a jelenlegi konzolok legrondábban festő dobozosan megjelent játéka. Pont. Felvont szemöldökkel álltam a már-már pofátlanul rám vigyorgó, karakternyi méretű, homályosítással elkendőzni próbált textúrák előtt, a kontraszt pedig még erősebb, amikor a külön törődést kapott elemek a szinte változtatás nélküli környezetben kerülnek megjelenítésre, vagy amikor a főbb szereplők mellett feltűnnek a rondább, animált textúrával

szájmozgást imitáló figurák. Ilyen szintű igénytelenségre nem voltam felkészülve.

A súlyosabb gondok forrása a gyökereknél keresendő, és a PSP-s alapok természetesen a játékmenetre is kihatnak. A pályadizájn egész egyszerűen katasztrofális, a primitív geometria és paneles felépítés tökéletes lenyomata az eredetinek – az összes helyszín szabályos dobozokból áll. A tudásában az első két asztali Sony masina közt rekedt kézikonzol egyértelmű korlátai itt kristályosodnak ki igazán, még ha egy kis kreatív munkával sokkal többet is lehetett volna kihozni a játékból. A világtérkép nem csak puritán, sikerült darabokra szabdalni, így már elbírhatta a kis gép, itt viszont csak értetlenkedésre adhat okot. Szintén az eredeti hardveres megkötések egyik leszármazottja az irritáló kamerakezelés, amit a második analóg kar meglétével simán orvosolhattak volna. Ehelyett egy kalibrálhatatlan, túlérzékeny, szinte kezelhetetlen metódus kapott helyet a játékban, amely a szűkebb folyosókon és élesebb kanyaroknál simán meg tud szívatni, és úgy a játékidő egésze alatt idegesítő.



Fura, hogy épp a PSP-s gyökereknek köszönhetően mégis megvan a maga bája. A játék ugyanis nem rossz értelemben vett nosztalgiával szolgál. A játék egészére visszanézve azonban ezt a nosztalgiát inkább mézesmadzagnak érzem. Szinte süt belőle, hogy a régi rajongókat a névvel, a Chocobókkal, az ismerős Eidolonokkal, az elkerülhetetlenül felcsendülő FF-témával, a világtérképpel meg a többivel csak csőbe akarják húzni, hangozzon ez bármilyen után. Mert ha ezt a mázat lemossuk róla, egy jópofa, ideig-óráig élvezetes és izgalmas harcokat kínáló játék marad, amely minden más elemében az erős középszert képviseli, és ami egyébként a kutyát sem érdekelne. Fanservice, méghozzá a rosszabbik fajtából.

Amennyiben friss JRPG-s vagy, csak és kizárólag a XV demó miatt merném ajánlani. A Type-0 számodra semmi olyat nem kínál, ami miatt hirtelen beleszeretnél a stílusba: ronda, nagyrészt elavult, a random harcok és a félórás, legtöbbször konkrét cél nélküli, kínos diskurzusok nem fognak új rajongókat szerezni. A magam részéről élveztem a kihívást, amíg tartott, azonban a játék egészét tekintve a napnál is világosabb, hogy ez ugyanaz, mint a cég két évtizedes címei mobilon négyezerért, csak pepitában. Egy ízléstelen lehúzás.

› irta: TheSickness

› Kiadó: Square-Enix
› Fejlesztő: Square-Enix

65%

› Értékelés

Mellette:

+ Letérés a szokványos FF-ösvényről
+ Élvezetes harcok
+ Kellemesen adagolt kihívás

Ellene:

- Kifejezetten ronda összkép
- A PSP-s eredeti korlátai rányomják a bélyegüket a játékmenetre
- Üres nosztalgiával próbálja magát eladni

› PS3 › PS4 › X360 › XONE › PC

Ez bizony rövid volt...

Miközben a Game of Thrones már a harmadik epizódnál tart, a Tales csak nehézkesen szivárog, mint betárcsázós modemen a nagyfelbontású pornó. Ennek sajnos lesznek mellékhatásai, többek között az, hogy az egyszeri felhasználó már partra vergődött a történetfolyamból, így komolyan fel kell idézni, hogy egyáltalán mi a bánat történt az előző részben, illetve több mentési fájl esetén, hogy milyen döntéseket hoztunk. A továbbiakból kiderül, hogy megérte-e a várakozás.

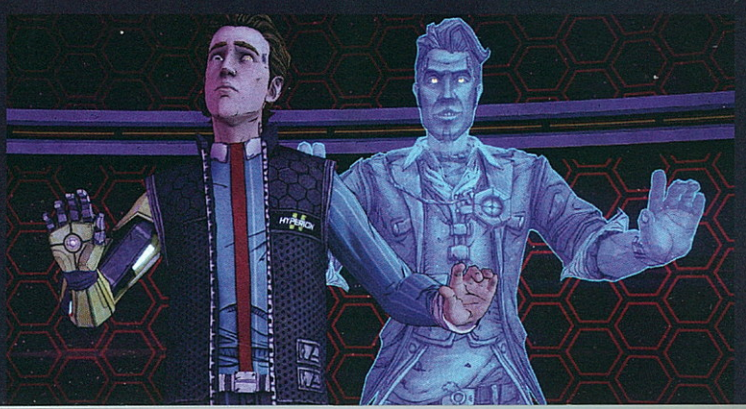
Nem a méret...

A végigjátszási utáni első tanulság, amit leszűrtem, hogy ez bizony rövid volt. A rövidség ráadásul nagyrészt abból következett, hogy a fejlesztők immár a látszatát is feladták annak, hogy alapvetően azért videojátékként kínálják a portékájukat. Beleszólási lehetőségünk a történetbe talán sosem volt még annyira csekély Telltale-játékban, mint ebben az epizódban. Ha ez nem lenne elég, ráadásként még az is kiderült, hogy az előző epizód egy markáns döntési helyzete végeredményben semmilyen lényegi következménnyel nem járt. További probléma, hogy a forgatókönyv eléggé orrnehéz, tehát a legtöbb poént a játék elpuffantja az első fél órában. Arról nem is beszélve, hogy kicsit szerencsétlenül úgy alakulnak a szálak, hogy az egyik vonalon nagyon sok, nagyon jó színész gyűlik össze, akik ráadásul igen halás szerepeket kaptak.

A másik vonalon pedig ott vannak a lányok... (Figyelmeztetés: szerzőnk nem hímsoviniszta: ő mosogat, és viszi a gyerekeket óvodába, ráadásul az egyik kedvenc írója, akit a leghumorosabbak közt tart számon nőnemű (Tatyjana Tolsztaja, ha valakit érdekel). Mindössze annyiról van szó, hogy jelen kritikájának tárgyában kevésbé jó női színészek kevésbé jó szerepeket kaptak. Viszont a castingot nem Komédiás vezényelte le, így nem is ő tehet róla.)

A lányok és a fiúk

Már az előző epizódban is inkább a fiúk vonala bizonyult izmosabbnak, ami nem is véletlen. Az ellenlábasunkat, Hugo Vasquezt alakító Patrick Warburton a Family Guy-ban alakítja Joe-t, a mozgássérült rendőrt. Hímnemű protagonistánk, Rhys karakterét pedig Troy Baker kelti a hangjával életre. Troy Bakerről azt kell tudni, hogy az utóbbi, gazdaságilag megfontolt időkben lényegében ő játszik mindenkit minden videojátékban. Az USA elnöke (gy.k.: a főhős) volt a *Saints Row IV*-ben, de ő alakította Joelt a *Last of Us*-ban, valamint Taliont a *Shadow of Mordor*ban és még *Delsin Row*-t is az újgenerációs *Infamous*-ban. De ez csak szerepeinek töredéke, guglizzátok le, és ámuljatok! Ehhez a két veteránhoz társul Handsome Jack digitális kísértete, aki a forgatókönyv legelmebetegebb szövegeivel büszkélkedhet. Így aztán, amikor az ő Vaughn-nal kiegészült négyesüket láthatjuk, parádésabbnál parádésabban előadott, remekül megírt sziporkákhoz lesz szerencsénk. A lányok ehhez képest kaptak egy viszonylag béna akciójelenetet, nyomkodnivaló

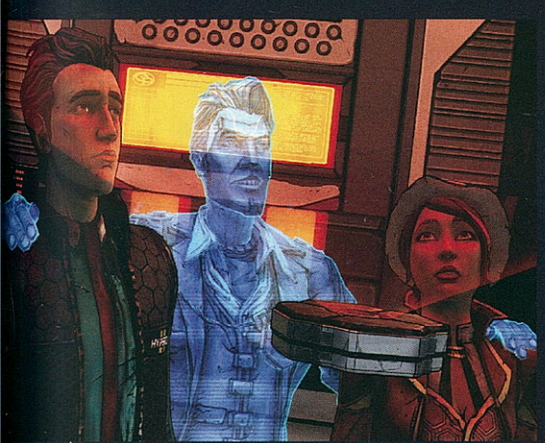


TALES FROM THE BORDERLANDS®

A TELLTALE GAMES SERIES®

EPISODE TWO

Atlas mugged



irányokkal, majd nehogy elájuljunk az unalomtól, egy még bénább ugyanilyet. Külön kellemetlenség, hogy az epizód zárását a tapasztaltabb színészekre szabottan sem sikerült érdekesen megírni. Itt igencsak leül a sztori, amit mi sem bizonyít jobban, mint hogy a kevés, Handsome Jack szállította poénon kívül túl sok kacagásban nem lesz részünk, ráadásul a feszültséget sem lehet különösebben átérezni.

Azért jöhetne a harmadik

Az új epizód első húsz perce-fél órája hozza a ugyan pilot szintjét, de onnantól ellaposodik. Remélhetőleg az írók kicsit összeszedik magukat a következő részre.

› irta: Komédiás

› Kiadó: Telltale Games
› Fejlesztő: Telltale Games

› 70%

› Értékelés

Mellette:

+ Az eleje

Ellene:

- A maradék

› PC infó

› Ajánlott/Minimum: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz/AMD Phenom X4 2.4 GHz, 3 GB RAM, grafikártya 512 MB GeForce 8800 GTX/ Radeon 4850 vagy jobb, 3 GB HDD, Windows XP(SP3)

BORDERLANDS
THE HANDSOME COLLECTION

PS4 › XONE

Egy pofátlanul jópofa gyűjtemény

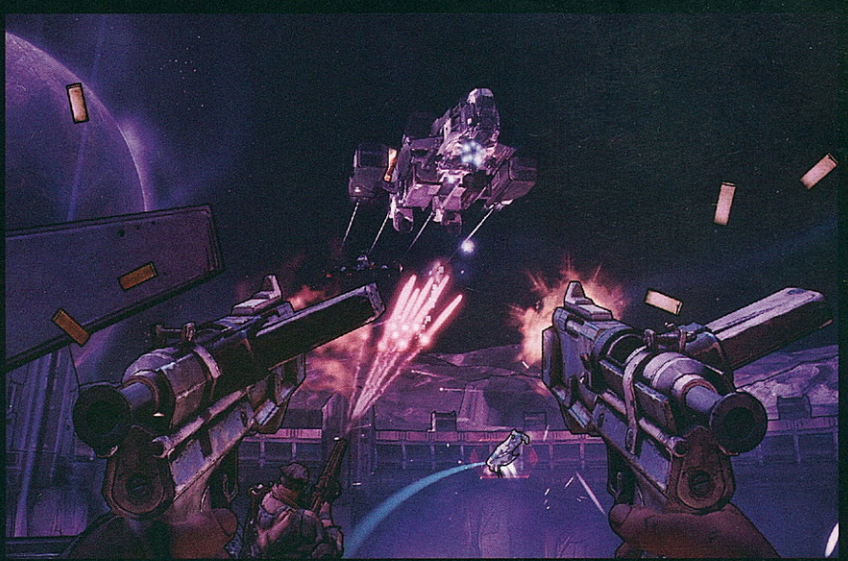
Hadd magyarázzam el, hogyan működnek itt a dolgok: kincsvadászunk felbukkan. Kincsvadászunk zsákmány után kutat. Kincsvadászunkat megöli egy őrülten helyes fickó. Ez lennék én. Na, látod már, mi itt a probléma? Még mindig megvan az a rossz szokásod, hogy lélegzel. Szóval, ha tennél egy aprócska szívességet és feldobnád a bakancsod, azt nagyszerű lenne. Ohh. Persze félre ne érts! Aranyos, hogy azt hiszed, te vagy a bátor hőse ennek a kis kalandnak, de... tévedsz! Nem vagy az! Csak egy mocskos bandita. A rosszfiú, akit legyőznek a történet végén. Mert én, csakis én lehetek az istenverte hős!

Fél év késéssel végre a jelenlegi konzolgeneráció tulajdonosai is Pandora holdjára léphetnek, kárpótlásul pedig az anyabolygó is kapott egy apróbb ráncfelvarrást a csomag részeként. A felújított Borderlands 2 és a két számozott részt összekötő The Pre-Sequel minden eddigi letölthető tartalmával és kiegészítőjével együtt több száz óra szórakozást kínál. A kérdés csak az, hogy pontosan kinek...

A visszatérő játékosoknak?
Ők azok, akiknek új történetszálakat ugyan nem kínál a kollekció, de lehetőséget ad, hogy a régi helyszíneken fennmaradt rengeteg mellékküldetést, picit lágyabban futó, élesebb körítés mellett fejezzék be. A mentett állások és a Badass rang könnyedén mozgatható a porosodó PS3 / PS Vita vagy Xbox 360 konzolokról, így mindenki ott folytathatja, ahol az utolsó alkalommal letette a kontrollert. A javulás nem kimondottan

„A felújított Borderlands 2 és a két számozott részt összekötő The Pre-Sequel minden eddigi letölthető tartalmával és kiegészítő történetszálával együtt több száz óra szórakozást kínál. A kérdés csak az, hogy pontosan kinek...”

ugrásszerű, de kellemes – bár erről leginkább az időtálló, egyedi művészeti stílus tehet. Magányos farkasként, vagy két személyes splitscreen esetén a játék meglehetősen stabilan hozza az elvárható 1080p / 60 fps kombinációt, míg az új, négyfős osztott képernyőt választó kanapékalandoroknak be kell érniük a picit bukdácsoló, de megbocsátható 30 képkockával másodpercenként. Az Uneal-motorra jellemző kínosan lassú textúra-betöltődés viszont továbbra is jelen van, bár némileg mérsékeltebb formában rontja csupán az összképet minden helyszínváltás után.



De mit nyújt a The Handsome Collection az új belépőknek? Az utóbbi idők egyik legjobb FPS / RPG hibridjét. Rengeteg felejthetetlen órát a képernyők elé gyűlt 2-4 fős baráti társaságunknak osztott képernyő esetén vagy a továbbra is rendkívül megbízható online többjátékos módban. Tizenkét egymástól teljesen eltérő, egyedien fejleszthető karaktert. Elborult, sötét humorú, zseniális figurákat és fárasztó egysorosokat. Megszámlálhatatlan fő- és mellékküldetést. Több billiárd kombinációt jelentő véletlenszerűen generált megszerezhető fegyvert, pajzsot és egyéb tárgyakat. Vezethető járműveket. Egyszóval mindent, amiért már milliók szívét rabul ejtette a Borderlands-széria. Ha egy vagy közülük, akkor valószínűleg azért szeretnéd a polcon tudni. Ha pedig még nem, akkor vonulj el egy sarokba és gondolkodj el az eddigi életeden. Meg egy gyémántokból kirakott póni nevén...

› irta: sQr

› Kiadó: 2K Games
› Fejlesztő: Gearbox Software

80%

› Értékelés

Mellette:

+ Több száz óra minőségi tartalom
+ Elborult humor
+ Pofás prezentáció...

Ellene:

- ...amitől azért már többet várnánk
- A régi technikai gyermekbetegségek
- Egy idő után menthetetlenül unalomba fullad

A Telltale mindig megfizeti adósságát...

›PS3 ›PS4 ›X360 ›XONE ›PC

Egyértelműen látszik, hogy a két egyszerre futó sorozata közül a fejlesztő Telltale Games a Game of Thrones-t jelölte ki zászlóshajójául. Ez nem csak abban mutatkozik meg, hogy Westeroson már három rész erejéig is kalandozhattunk, míg a bájosan elmebeteg Határvidékre mindössze kétszer juthattunk el, de amíg a Borderlands esetén piciny visszalépés tapasztalható a minőségben, addig a Trónok Harca egyre inkább magához tér.

Feltámadás a zombifikáció teljes mellőzésével

A pilot-epizódok kapcsán már írtam a Stark család és a Forresterek között tapasztalható szembántó hasonlóságról. Ha csak a második és harmadik epizód narratívabeli fejlődését kellene összegeznem, akkor annyit írnék, hogy szerencsére ez a hasonlóság nagyrészt felszívódott. A legmarkánsabb különbség, egyben a Forresterek mázlija, hogy ők „csak" a Stark-ok hűbéresei voltak. Így aztán sokkal több mozgásterük maradt, vagy politikai szakértősen szólva: kevésbé fogyott el körülöttük a levegő. Ez persze nem azt jelenti, hogy hátradőlhetnek, és „Hawaii van", mert azért nagyon érezhetően ott a nyakukon a kés továbbra is. Egyébként erős pontja a játéknak, ahogy a feszültséget nemcsak megteremteni, de fenntartani is képes. Persze mindennek az alapja George R. R. Martintól származik, aki rendkívül helyesen ismerte fel azt az egyszerű tényt, hogy akár a fantázia legtávolabbi zugát is fájdalmasan közel lehet hozni az olvasóhoz alapvető, hétköznapi kapcsolatok és összeütközések ábrázolásával. Az olyan egyetemleges késztetések, mint hogy a szülők féltik a gyerekeiket, vagy az ember mindent elkövet a családja biztonságért, átnyúlnak korokon és képzeleten, és sokkal valódibbá teszik a konfliktusokat, mint amilyenekkel általában a Tolkien-epigonok könyveiben találkozhattunk.

Az első epizód elég rosszul végződött Forrester szemszögből. Utóbbi húzás egyébként kissé dühítő, hiszen éppen ott nagyon kiviláglott, mennyire egy kijelölt irányba pofoznak minket a kedves írók, dacára az elviekben a döntéseink által formált történetnek. A lezárással kapcsolatos aggályaimról nem írtam az előző kritikában, mert nem próbáltam ki minden megoldást. Most ezen túlvagyok, illetve a kapcsolódó fórumokon is utánajártam, de azok tanulsága szerint sem lehet másféle befejezést kicsiholni az első epizódból. Kár. A dramaturgia és az interakció csatájából ismét az előbbi keveredett ki fölényes győzelemmel. Emiatt pedig csak azt tudom ajánlani, hogy akit ez a kicsit becsapós, álmechanika zavar az a kiosztott pontszámtól függetlenül kerülje ezt a játékot. Illetve úgy általában a Telltale alkotásait is.

A mechanikát érintő rövid intermezzo (több szót tényleg kár lenne vesztegetni rá) után térjünk tehát vissza a történethez! A három epizódból szerencsére világosan látszik, hogy a főbb szereplők milyen célok nyomába erednek. Így aztán hiába a több ezer kilométer főhőseink közt, a dicsérendően egyértelmű történetvezetés miatt könnyű egy-egy szereplő bőrébe vissza-visszabújni. Sőt – ebből a szempontból – kicsit jobb is a helyzet, mint a sorozat (vagy a regény) esetén, mert a tömörség miatt kevésbé gurulnak szét a részek. Karakterekként feszültséggel teli, jól felépített és logikus sztorikat kapunk, amelyek ráadásul igencsak eltérnek egymástól. Teljesen más életérzés Margaery Tyrell hölgykoszorújának tagjaként részt venni Királyvár udvari intrikáiban, mint a messzi északon, rettenetes döntések meghozatalával őrizni azt a keveset, ami maradt a Forrester házból.

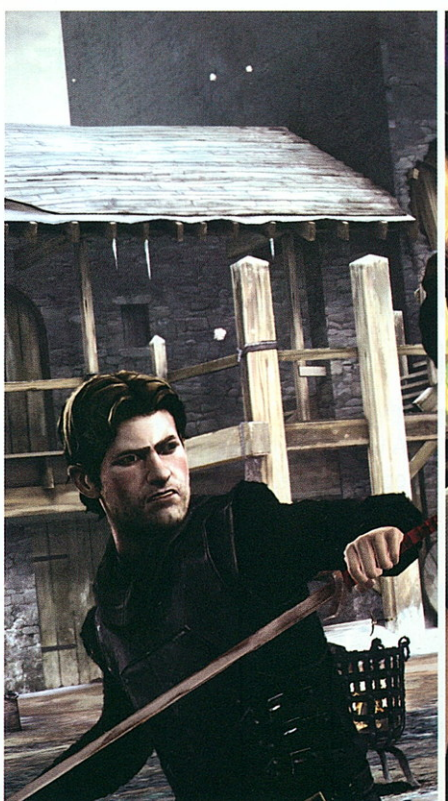
„A két epizód kéjes vigyorral, nagykanállal merít George R. R. Martin szellemiségéből..."

Alulnézet

A Forresterek alapvetően a középnemesi réteghez sorolandók, tehát éppen annak a társadalmi osztálynak a tagjai, amely eléggé hiányzik az HBO remekéből (a regényben kicsit több szerephez jutnak, de ennyire árnyaltan talán még ott sem találkozhatunk velük). Így aztán különösen érdekes megismerni a meghatározó történelmi eseményeket az ő nézőpontjukból. Az első rész ugye a Vörös Násszal kezdődött, méghozzá az északi sereg apródjainak szemszögéből, most a harmadik rész végére pedig Mira Forresterként élhetjük át a Joffrey király esküvőjén történteket. A játék főleg azoknak készült, akik legalább az HBO sorozatát ismerik, mert sok kis poént, utalást úgy lehet igazán elcsípni. Így például a tény, hogy Mira sok vesződés árán pont az említett esküvő előtt nyeri el Tyrion Lannister támogatását, nem kicsit képes örömtelen mosolyt varázsolni az arcunkra.

Döntések

Miután a Mass Effect első részében gigászi küzdelmeket követően végül életben hagytam a titokzatos űrmedúzák (vagy mik) királynőjét, csak azért, hogy a harmadik részben újra megmenthessem őt, elvem lett, hogy egyetlen lehetséges gyilkosságot sem halasztok holnapra.



A Telltale-játékok, főként a The Walking Dead, mindig erős volt a döntések tálalásában. Ezzel most kicsit talán ellentmondani látszok annak, amit a mechanikáról írtam, pedig a dolgot úgy kell elképzelni, mintha egy teljesen automata vonat mozdonyában ülnénk, és bár kötött pályán, adott sebességgel mozgunk, azért egy hülye gyerek önfeledtségével váltogathatjuk a csatornákat a rádión. A Telltale érdeme, hogy jó számokat sugároztak az egyes csatornák. Tehát életszerűnek és kiélezettnek látszottak a pillanatnyi döntési helyzetek, választásaink pedig elszakadtak a Bioware jó-rossz párosától. Mindez sajnos leegyszerűsödött a The Wolf Among Us-ban a jó és rossz zsaruság közt feszülő, viszonylag érdektelen dilemmára.

A lejtmenet szerencsére – úgy tűnik – véget ért, és ez a két epizód kéjes vigyorral, nagykanállal merít George R. R. Martin szellemiségéből. A cinikus történelemfelfogást kedvelők a leginkább Rodrik Forresterként érezhetik magukat elemükben. Rodrik amúgy is jól sikerült figura: egy vesztes háború túlélője, a múltban győzhetetlen harcos, aki jelenleg nyomorékként, ellenségei gúnyolódásától övezve kénytelen a napjait tengetni. Mindez viszont nem feltétlenül jelenti, hogy tehetetlen is. Egyelőre csak körvonalazódni látszanak a dolgok, de Rodriktól én még nagy szemétségek elkövetését remélem. Illetve vele lehet megejteni a videojátékok történetének talán legföldhözragadtabb leánykérését, ahol az egyetlen(!) sikerre vezető út, ha az elviekben szerelmi eseményt mégis inkább üzleti tárgyalásként közelítjük meg. A statisztikák szerint a bravúr, tehát a leányzó kezének kőkemény gazdasági érveléssel való elnyerése a játékosok olyan tizenvalahány százalékának sikerült.

Folyt. köv.

A Game of Thrones a két legújabb epizóddal lezárja az évad első felét, és ha meg nem is táltosodott, de kifejezetten erőre kapott, és a jelen helyzetből nézve akár a sorozat vagy a regény léptékével mérten is ütős eseményeknek lehetünk tanúi a következő három részben.

› irta: **Komédiás**

› Kiadó: **Telltale Games**
› Fejlesztő: **Telltale Games**

›75%

› Értékelés

Mellette:
+ Sokat javult a sztori
+ Egyre ígéretesebb karakterek

Ellene:
- Erőtlen grafika és animáció
- A tényleges játékmenet hiánya

› PC infó

› **Ajánlott/Minimum:** Intel Core 2 Duo 2.3 GHz/AMD Athlon 64 X2 2.3 GHz, 3 GB RAM, grafkártya 512 MB GeForce 8800 GTX Radeon 4850 vagy jobb, 3 GB HDD, Windows XP

A legizgalmasabb videojátékok...

A legfrissebb játékhírek...

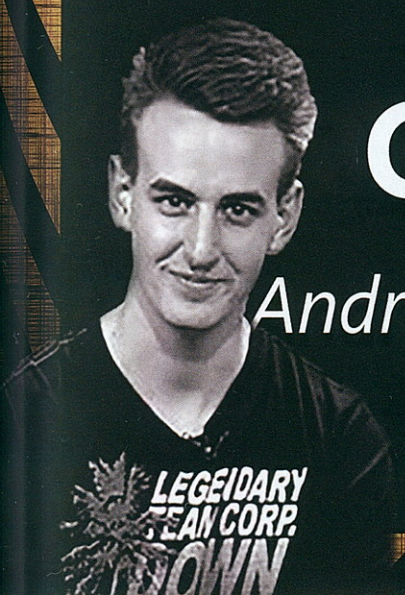
Értékes ajándékok...

Magyarország egyetlen élő, interaktív televíziós videojáték műsorában!

Minden kedden 22 órától a fix-en...

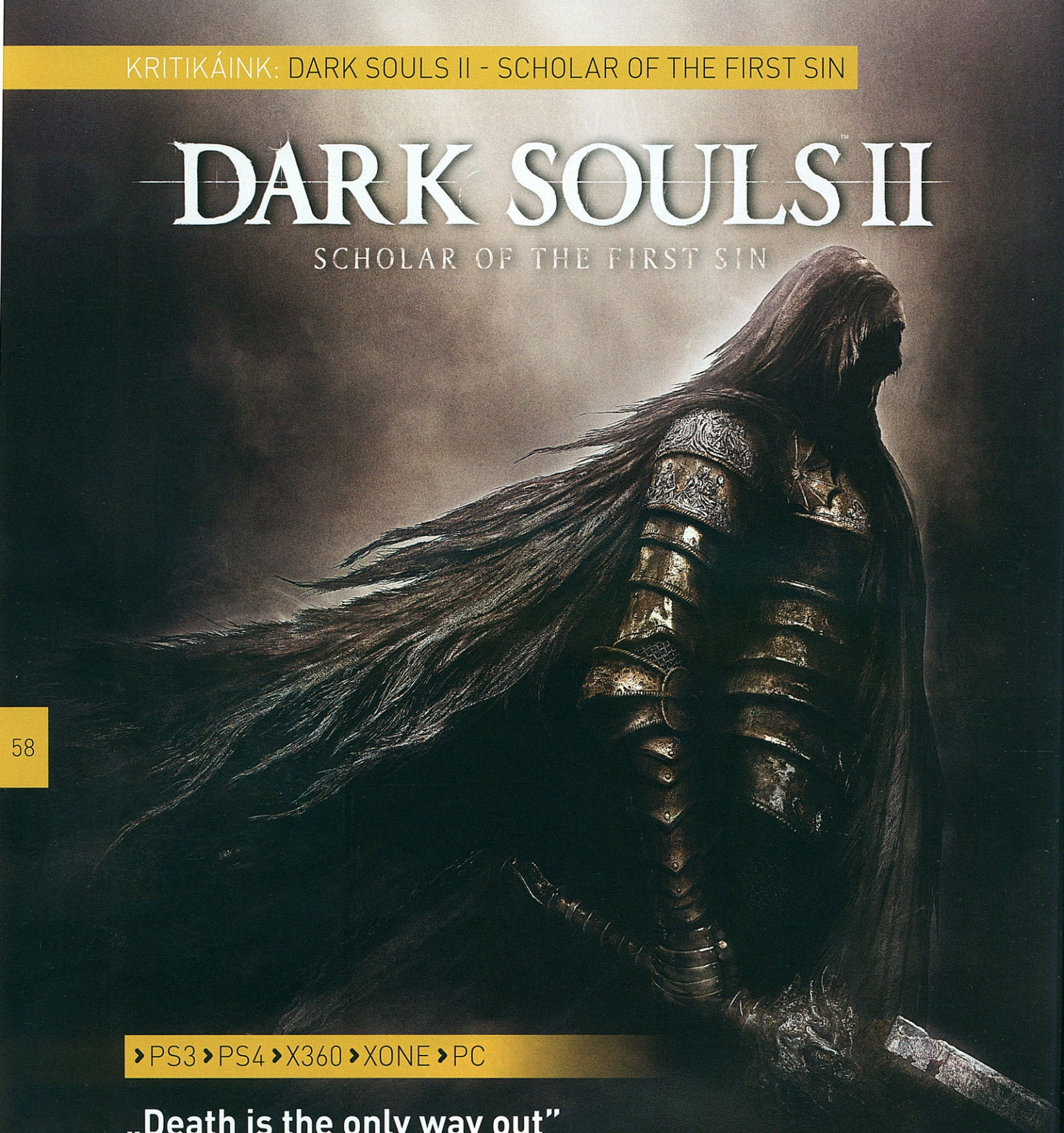
GAMER ZONE

Andris *Gergő*



www.fixhd.tv

Elérhető a DIGI, Telekom és a UPC hálózatán!



›PS3 ›PS4 ›X360 ›XONE ›PC

„Death is the only way out"

A Playstation 4 és Xbox One egy új trendet hoztak magukkal a játékostársadalomba: az előző generációra megjelent sikerjátékok újrakiadását. Ezek a verziók a legtöbb esetben tartalmazzák az adott játék letölthető tartalmait, de néha még új játékelemeket is beépítenek, valamint megnövelik felbontásukat és a képfrissítési rátájukat. Sajnos némely esetben az árakat is feltornázzák a legújabb generációs játékárak szintjére.

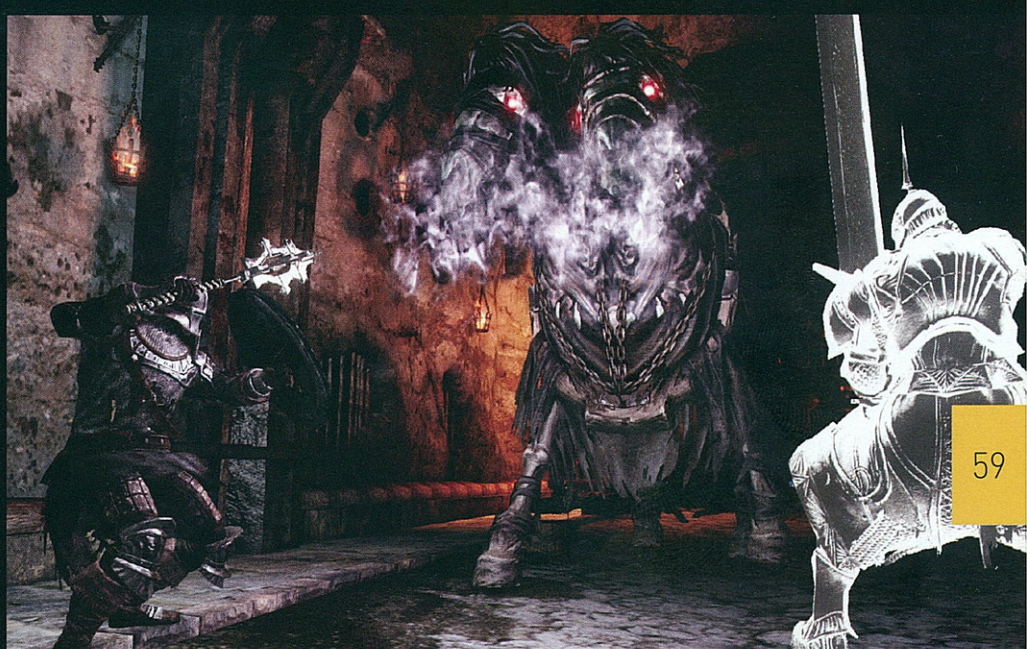
Sokan nem nézik jó szemmel ezt a divatot és lehúzásnak tartják. „Egyszer már kiadták", „Korábban már megjelent", „Még egyszer nem fizetek érte", „Csak szegény játékosokat akarják megkopasztani" és még sorolhatnám szerintem napestig az ellenérveket. Én személy szerint semmi kivetnivalót nem találok e módszerben. A mai napig előveszek régebbi címeket, miért ne örüljek neki, ha kedvencemet jobb, szebb verzióban játszhatom? Vannak jópáran, akiknek a PS4/XONE az első konzoljuk, vagy eddig kimaradt nekik a játék és pótolnák. Nekik is kapóra jönnek az újrakiadások. Lehet, hogy néha magas árat kérnek érte,

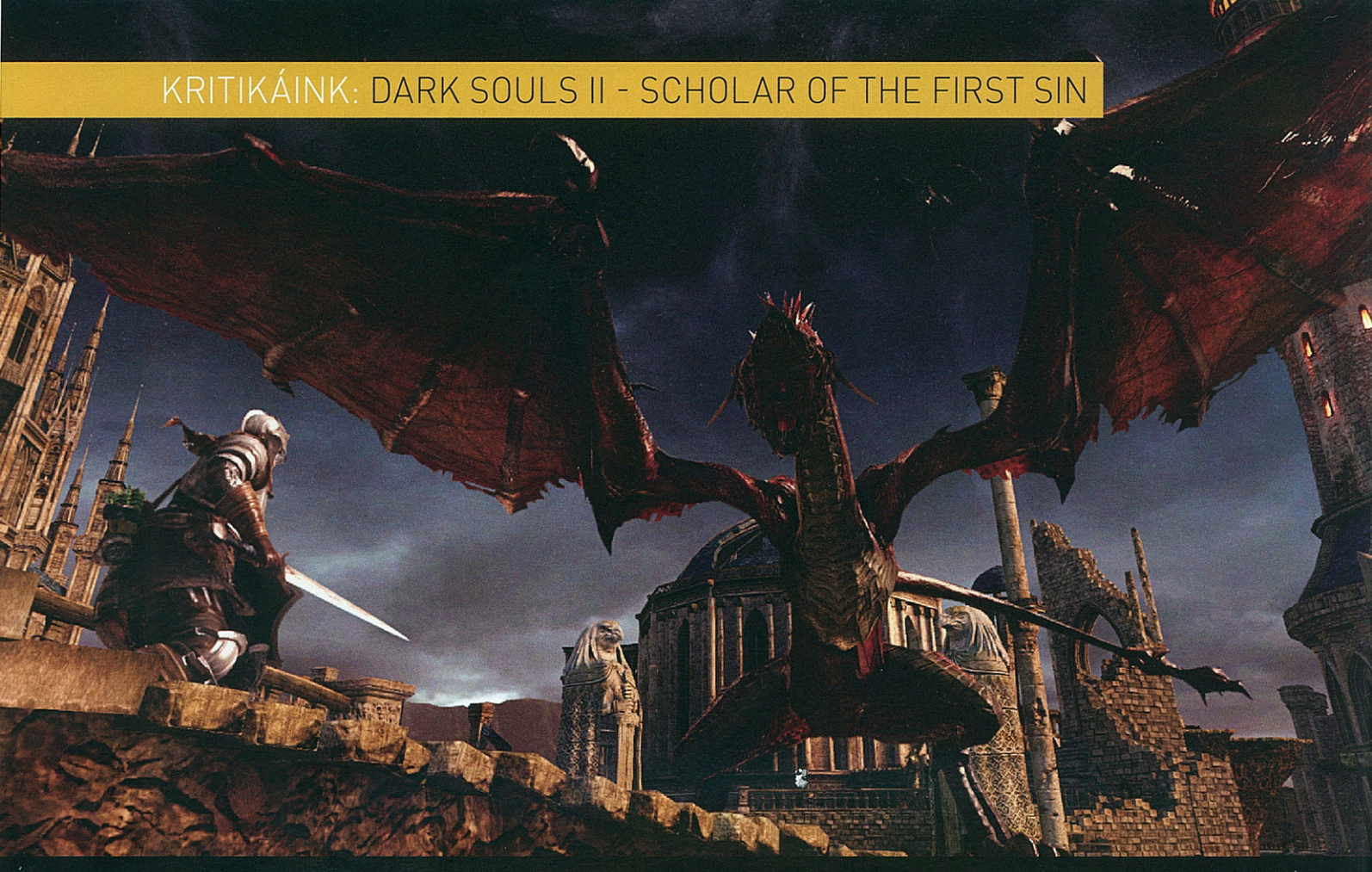
és lehet, hogy némely alkalommal nincs akkora mértékű fejlődés, mint más esetekben, vagy mint szeretnénk, de egyet nem szabad elfelejteni: semmit sem muszáj megvenni. Ha nem tetszik ez a módszer, egyszerűen tovább kell lépni. Az igaz, hogy a fejlesztő és kiadó számára nem jár sokkal több pluszköltséggel, mégis újra teljes áron küldhetik csatasorba játékukat, de lehúzás csak akkor lesz belőle, ha akaratunk ellenére vesszük meg. Sokunknak azonban örömet nyújtanak, nem sajnálunk érte újra annyit kiadni, amennyit értékrendünk szerint megérdemelnek.

Így voltam én is az előző generációra megjelent Dark Souls II-vel, mely egyik kedvenc címemmé nőtte ki magát. Nem volt kérdés, hogy teljes áron, premiernapon megveszem PS4-re a felújított változatát, a Dark Souls II Scholar of the First Sint. A játék egyébként PS4-en kívül megjelent XOne-ra, X360-ra, PS3-ra és PC-re, de nem minden verzió tartalmaz mindent, amely különbségekre ki fogok térni.

A Souls-sorozat PS3-on kezdte pályafutását Demon's Souls címen a From Software jóvoltából. Eredetileg csak a távol-keleten tette tiszteletét, de híre futótűzként terjedt. Mindenki részese szeretett volna lenni a kínok kínjának, így amerikai és európai port is készült végül. A Demon's Souls felépítése bámulatos, hatalmas bejárható területei vannak, rengeteg típusú ellenfelet és használati tárgyat tartalmaz és nagyon magas újrajátszhatósági faktora.

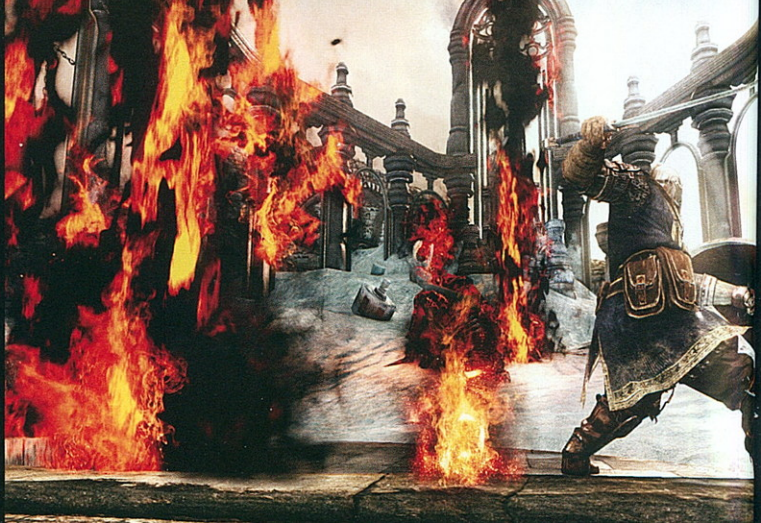
Mindebben azonban csak akkor lesz részünk, ha jó alaposan felkötjük a nacit, mert a játék példátlanul nehéz lett. Emlékszem, nyomtattam ki hozzá térképeket, nem is keveset, ugyanis a játék szinte ordít egy térképért, de azt mégis kihagyták belőle. Nyilván a nehezítés végett. Ennek retro énem nagyon örült, hiszen felidézte azokat az időket, amikor még Commodore 64-en több játékhoz rajzoltam térképeket. Ott volt például a... Ja! Ez nem a Retrológia, bocsánat! Szóval bitang nehéz, de igaz ez a stúdió többi játékára is, többek között a már multiplatform Dark Souls I és II-re, valamint a szintén ebben a számban FutuRetrO által





bemutatott Playstation 4 exkluzív Bloodborne-ra is. Rajtunk kívül a konzolokat gyártó cégek is örülhetnek e játékok nehézségének. Mi azért, mert megmozgatjuk szürkeállományunkat, nem csak az atlasz hiánya, hanem az igazán nehéz és a mindig más taktikát kívánó ellenfelek végett.

A gyártók pedig azért, mert biztos megnövekednek a kontroller eladásaik egy-egy From Software játék megjelenése után. Valamin le kell vezetni a feszültséget ugyebár. (Ez különösen igaz a Fifára is – Szasa).



A Dark Souls II színhelyéül egy elátkozott világ szolgál, ahol a halottak feltámadnak, és minél többször halnak meg újra, annál kevésbé emberiek. A végén csak bolyonganak céltalanul, mindenféle gondolat és öntudat nélkül. Hősünkre is ez a sors várna, de családját szem előtt tartva, inkább ellátogat Drangelicbe, hogy ott megkeresve a királyt, aki ismeri a lelkek titkát, véget vessen az átoknak. A történet ennél természetesen sokkal szövevényesebb, és jó From Software programhoz méltóan nem fogja a kezünket és mutat meg mindent. Nincsenek grandiózus, több perces átvezető filmek, hanem nekünk kell összerakni a történetfoszlányokat, melyeket az NPC-ktől szerzünk. Ebben rejlik többek között a játék varázsa, mintha miattunk alakulna úgy a történet, ahogy. Stílusra egy nyitott világú akció-szerepjáték, melynek útvonalát a saját bőrünkön kell megtapasztalnunk, rá kell ébrednünk, hogy mikor és merre érdemes mennünk. Ehhez viszont meg kell halnunk egypárszor. Na jó, rengetegszer. Többféle kaszt közül is választhatunk a végletekig részletes karaktergenerálásnál, így a buzogányt lóbáló banditák, a lovagok és a varázslók is megtalálják számításaikat.

„A Dark Souls II színhelyéül egy elátkozott világ szolgál, ahol a halottak feltámadnak, és minél többször halnak meg újra, annál kevésbé emberiek...”

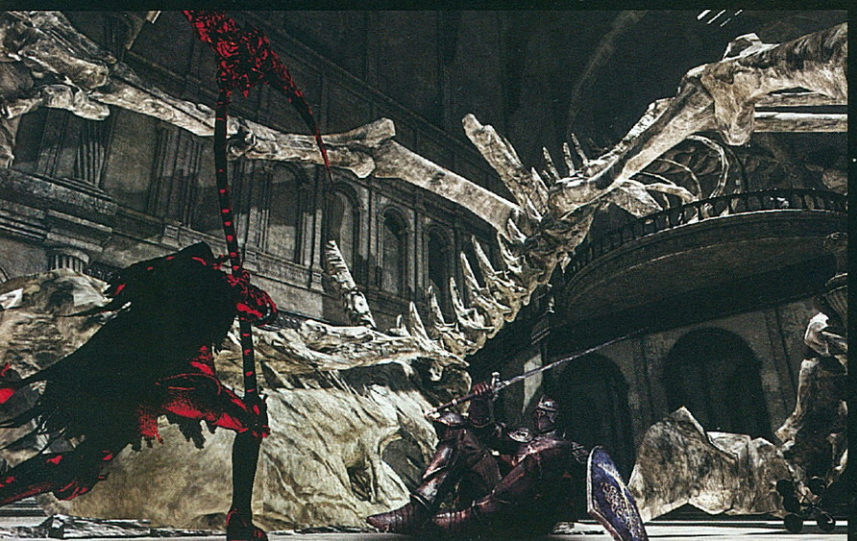
Jómagam az Xbox 360-as verzióba az első végigjátszás alkalmával beleöltem több mint 80 órát, de így is rengeteg dolog mellett elhaladtam. Teljesen magával ragadott a hangulata és a sok-sok hihetetlenül változatos helyszíne. A példátlan atmoszféra elérésében nagy szerepe volt a zenéknek is, amiket többek között Motoi Sakuraba-nak köszönhetünk, aki olyan játékok talpalávalóiért felelt, mint a Tales of-sorozat, a Golden Sun, az Eternal Sonata vagy a Resonance of Fate, de napestig sorolhatnám még a címeket. Az eredeti játék 2014 márciusában jelent meg, hatalmas kritikai elismerések közepette, több fórumon is rengeteg díjat bezsebelve és az év szerepjátéka címet elnyerve. Egyedül abba tudtak csak belekötni, hogy nem hozta azt a színvonalat grafikailag, mint ahogyan azt az előzetes gameplay videókon láthattuk. Ennek nyilván megvoltak az okai és nem velünk akartak kiszúrni. De erre is kitérek még, most lássuk végre, hogy milyen változtatásokkal állunk szemben a most megjelent feltuningolt verzióban.

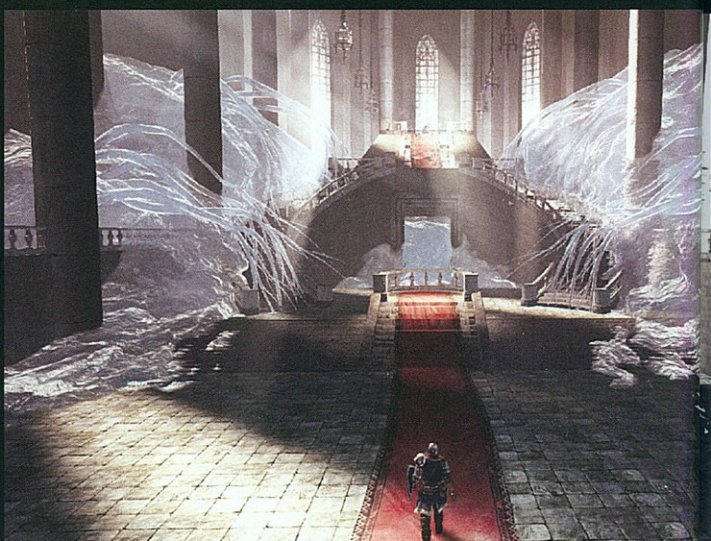
A Dark Souls II Scholar of the First Sin alapból tartalmazza az időközben kiadott három tekintélyes méretű kiegészítőt, amikkel sok-sok plusz órát biztosítanak a játékosnak. Kapunk új NPC-t, új tárgyakat, új helyszínt, új befejezést és ballanszírozott játékmenetet.

Az eddig felsoroltakat minden gép tulajdonosa megkapja, de a teljes élményért már kellenek az új, vagyis most már inkább jelenlegi generációs gépek, vagy egy számítógép. Azok a PC, PS4, XOne tulajok, akik már korábban játszottak a játékkal előző generációs gépeken, meg fognak lepődni. Sok helyen ugyanis más ellenségek várnak ránk, mint azt megszokhattuk, így némiképp újdonságként hathat a játékmenet is. Ez a változtatás nem elenyésző mértékű, sokszor fogunk csodálkozni. Ezúttal több online játékost is tud kezelni, viszont emiatt talán könnyebb lett a játék egy kicsit. És elérkeztünk az egyik legfontosabb tényezőhöz, a grafikai és teljesítménybeli javításhoz. Szépen felhúzták 1080p-be, és míg a képfrissítés PS4-en 50 és 60 képkocka per másodperc között van, addig a XOne verzió kicsit lejjebb, 40 és 50 között. Jót tett a tuning a képi világnak, jó újra bejárni a helyszíneket ilyen szép, éles környezetben. Sajnos maga a grafikai megvalósítás már az X360/PS3 duón sem számított kimagasló teljesítményűnek. Míg egyes helyszíneknek lehengerlő prezentációban volt részünk, addig bizony sokszor vakargattuk a fejünket néhány trehányul elkészített színtér láttán. Egyes elemei szebbek, míg mások nem, kár ezen pörögni. Az biztos, hogy a fény és az árnyék játéka igazán parádésra sikeredett, árnyékunk a legtöbb esetben ügyesen követi a bonyolult elemek éleit és felületét. A sötétség pedig teljesen beszippant, gyönyörű átmenetek vannak sötétség és fényesség között. Bár a grafikai ráncfelvarrás és az ellenségek új elhelyezése csak a jelenlegi generáció tulajait kényeztetik, azért legalább az öregebb vassal rendelkezők át tudják hozni mentett állásukat a Dark Souls II-ből.

„Egy profi alkotással állunk szemben, ami példaértékű lehet a videojátékiparban dolgozók számára...”

A játék tartalma és élményfaktora messze a legmagasabbat nyújtja, bár a Bloodborne mellett igencsak kopottasnak hathat a megjelenítés. De így is egy profi alkotással állunk szemben, ami példaértékű lehet a videojátékiparban dolgozók számára. Elretteni maximum azok fognak, akik nem bírják a már néha embertelen nehézséget, de az ezúttal több online játékos kezelése végett a boss-ok gyerekjátéknak tűnhetnek, én nem is nagyon élek ezzel a lehetőséggel. Egyszerre ugyanis csak egy játékosra tud fókuszálni a program, kivéve, ha egyszerre több főellenfél is van. A három Souls játék közül talán a legkönnyebb ez az epizód, a hordozható és újratölthető energiát adó flaskák





és a gyorsutazás lehetősége miatt. Ha játszottál már a Bloodborne-al, akkor készülj fel, hogy annál azért nehezebb. Csak, Hogy egy-két példát említsek: a fáklyát csak tüzeknél lehet meggyújtani és véges ideig bírják, nem lehet csak úgy előrántani (illetve ahhoz kell gyújtós item); halálunkkor nem csak a fejlődéshez és vásárláshoz szükséges pontjainkat hagyjuk ott, hanem egyre gyengébb zombiszerű lényekké is válunk, de a megfelelő dolgokkal ez is orvosolható. Egy szó mint száz, ha megvolt és szeretted, akkor most is szeretni fogod. Ha még nem volt meg, és éretten tudod kezelni, hogy a játék eltér a mai sztenderdektől, akkor is ajánlom megvételre. Egy százszázalékos játék újrakalibrált, feljavított, kibővített változatáról van szó, így betonbiztosan megérdemli a legjobb értékelést ismét.
Mert az idő gyorsan elhaladt felette az újgenerációs gépek miatt, de azért nem kell lejjebb pontozni a grafika miatt. A Super Mario is perfekt játék a mai napig és mit sem vesztett értékéből a mai brutális grafikájú játékok miatt.

A QR kód segítségével megnézhetitek, hogy fest a játék PS3 és PS4 konzolokon.

› írta: **Dr. Zaius**

› Kiadó: From Software
› Fejlesztő: Namco Bandai Games

100%

› Értékelés

^ Mellette:

+ Brutális nagy tartalom
+ Hibátlan atmoszféra
+ Rengeteg újdonság a régi játékosoknak is
+ Abbahagyhatatlan

v Ellene:

- Kopottas külső

› PC infó

› Ajánlott: Intel Core i7 2600 3.4 GHz/AMD FX 8150 3.6 GHz, 8 GB RAM, grafikártya 1 GB GeForce GTX 750/1 GB Radeon HD 7850 vagy jobb, 23 GB HDD, Windows 7(SP1)/8.1 64-bit

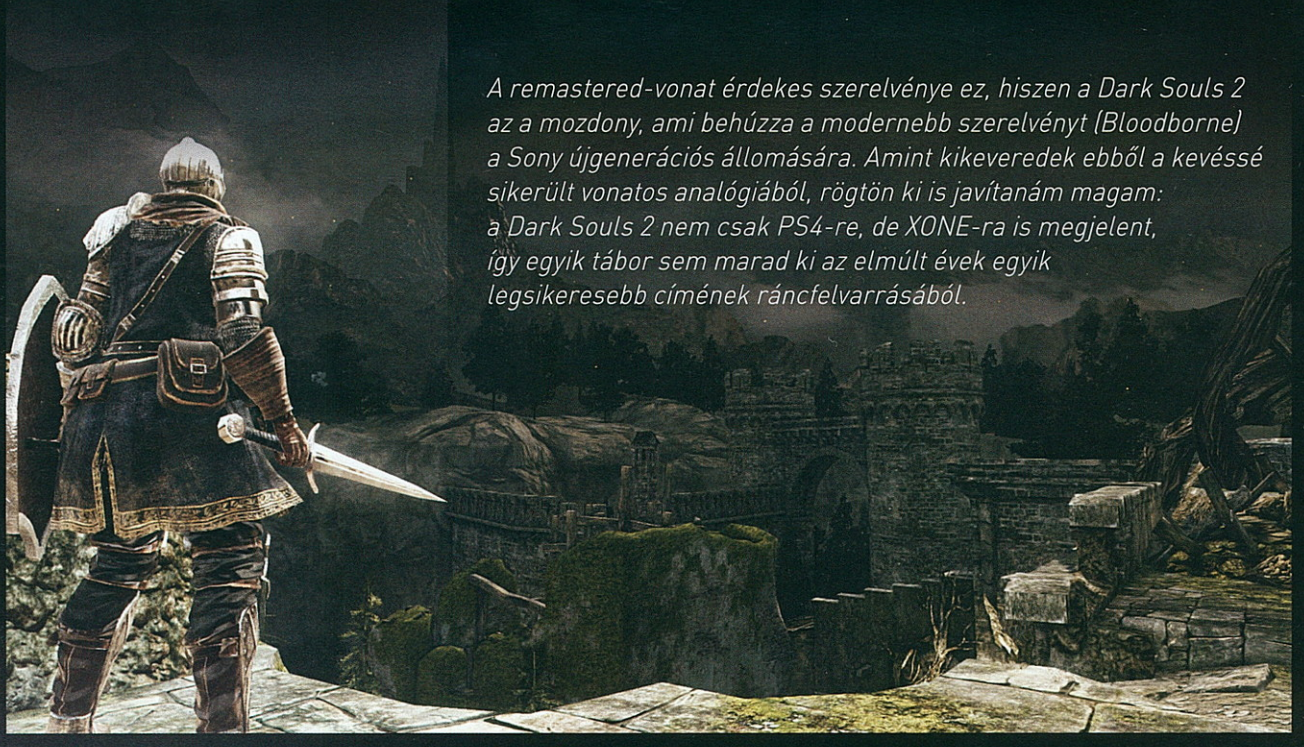
› Minimum: Intel Core i3 2100 3.1 GHz/AMD A8 3870 3.6 GHz, 4 GB RAM, grafikártya 1 GB GeForce GTX 465/Radeon HD 6870 vagy jobb, 23 GB HDD, Windows 7(SP1)/8.1 64-bit

TECH OLDAL

RÖNTGEN ALATT

DARK SOULS II

SCHOLAR OF THE FIRST SIN



A remastered-vonat érdekes szerelvénye ez, hiszen a Dark Souls 2 az a mozdony, ami behúzza a modernebb szerelvényt (Bloodborne) a Sony újgenerációs állomására. Amint kikeveredek ebből a kevéssé sikerült vonatos analógiából, rögtön ki is javítanám magam: a Dark Souls 2 nem csak PS4-re, de XONE-ra is megjelent, így egyik tábor sem marad ki az elmúlt évek egyik legsikeresebb címének ráncfelvarrásából.

A felújítás elég komoly: teljesen új a fényezés, a konzolok megkapták a már létező PC-verzió magasabb felbontású textúráit, van anizotróp szűrés, illetve új effektek is bekerültek (bokeh depth of field, motion blur). Mindkét verzió 1920x1080-as felbontáson a szinte már standarnak tekinthető FXAA élsimítással fut, 60 fps-t célozva meg, amit többé-kevésbé tart is – legalábbis PS4-en. A frame rate egyik gépen sem mondható fix 60-nak, a nagyobb terek és a durvább csaták itt is, ott is lejjebb küzdik a számlálót, de XONE-on ez sokkal feltűnőbb. Nem ritka a 10 fps különbség a PS4 javára. Nagyon úgy tűnik, hogy a From Software – nyugati társaikkal ellentétben – inkább a feature-paritást választotta, feladva ONE-on a folyamatosabb képfrissítést.

Aki most futna neki először a Dark Souls 2-nek, annak mindenképp ajánljuk a felújított verziót, mert nem csak szebb; de a magasabb frame rate (az előző generációhoz képest) a játékélményt is javítja. Mindegyik platformon.

> írta Reptile

ONLINE AKCIÓK MINDEN HÉTEN

JÁTÉKOKRA ÉS KIEGÉSZÍTŐKRE

AKÁR -80%

WWW.KONZOLVILAG.HU/HETIAKCIO

GYŰJTSD A PONTOKAT IGN TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYÁDON!

Hűségprogramunk a videojátékos piacon egyedülálló módon online is elérhető, így akár webáruházunkban is gyűjtheted és le is vásárolhatod pontjaidat, továbbá exkluzív akcióinkban is részt vehetsz hétről-hétre.
Bővebb információk: www.konzolvilag.hu/vip

MEGJELENT LEGÚJABB KATALÓGUSUNK!

TAVASZI KATALÓGUSUNKAT
MÁR ONLINE IS BÖNGÉSZHETED.

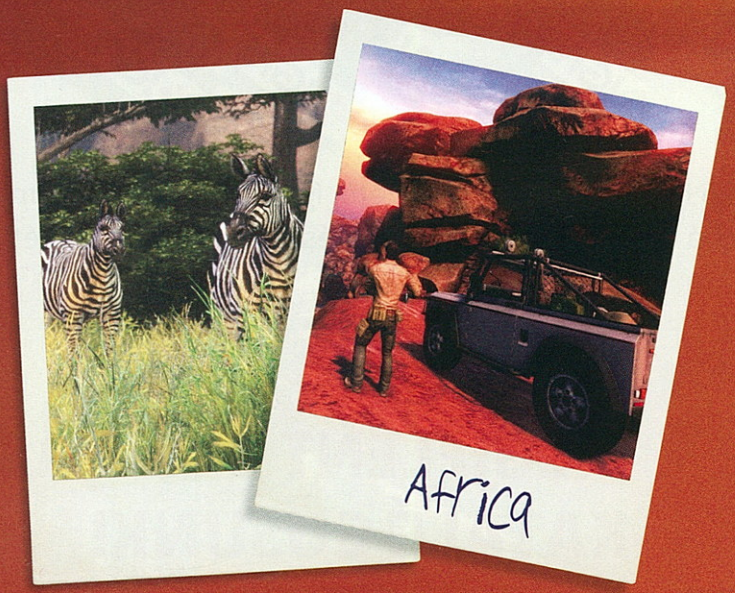
KERESD HONALAPUNKON A KONZOLVILAG EXKLUZÍV AKCIÓS GÉPCSOMAGOKAT!

WWW.KONZOLVILAG.HU/KATALOGUS

Cím: 1134 Budapest, Váci út 51/A. **Telefonszám: 06-1-445-1-777**

Cabela's AFRICAN ADVENTURES

›PS3 ›PS4 ›X360 ›XONE ›Wii ›PC



„Ha kérditek idehaza: Na milyen volt Afrika? Aha-ha." (KFT)

„Vadat, halat s mi jó falat" – fogadta meg Arany János tanácsát az Activision, amikor több mint tíz évvel ezelőtt piacra dobta vadászós és halászós játékait. A Cabela-sorozat 1998 óta minden évben legalább egy címmel képviselteti magát, és most először az újgenerációs konzolokra is betört. Így lett a (...Chocapic...) Cabela's African Adventures.

A játék maga nem teljesen újdonság. Természetesen olyan szempontból sem, hogy 17 éve nagyjából ugyanazt kell csinálni a Cabela-játékokban, de az African Adventures már 2013 novembere óta piacon van, csak épp most kiadták Playstation 4 és Xbox One konzolokra is. Nem foglalkozhattak túl sokat a felfejlesztéssel, már a menüben az az érzésünk, hogy csak lefutották a kötelező optimalizálós köröket, aztán annyiban hagyták az egészet. A retró szaga azonnal beletúrja magát az orrunkba: a Cabela's African Adventures mintha nem 2013-ból, hanem mondjuk a 2000-es évek elejéről származna, és úgy éreztem, hogy nem XOne-on, hanem mondjuk egy régi PC-n tesztelem a játékot. Nem kertelek: ez a „felújított" Cabela csúnya, buta, egydimenziós, unalmas és mindennek tetejébe még morálisan is igencsak megkérdőjelezhető.

A sorozat először PC-s, billentyűzettel irányítható verziókkal nyitott, aztán pár évvel később már speciális fegyvert is lehetett kapni hozzá, ami jelentősen megnövelte a játék élményfaktorát. A Cabela's Dangerous Hunts 2013-at én is megvásároltam: volt hozzá egy „pöpec fegyó", ami még a szívverésemet is mérni tudta, és csak akkor tudtam hibátlanul lőni, ha nyugodt, mély lélegzetekkel

csitítottam magam. Mivel imádok lasertagezni, no meg lőni, és a Hunts '13-nak még története is volt, el tudtam nézni, hogy egyébként veszélyeztetett állatokra lövöldözünk „csak úgy". Fegyver és megfelelő történet hiányában ezúttal már más volt a helyzet.

Az African Adventuresben Valakit alakítunk, akinek minden bizonnyal van neve, de senkit nem érdekel. Nem azért, mert flegma vagyok: egy egyszerű orvvadászt alakítunk, aki megbízásra, pénzért leöl néhány afrikai állatot, aztán megkeresi a nyájak alfáit, végül pedig azokkal a példányokkal végez, amelyekből csak egy van a világon. Mert a megrendelő ezt kérte. Néha van egy kis humbug, mely szerint „Pityukám, az az elefánt egy k****g, vadászd már le légyszi, mert zavarja a sivatagban élő három embert", de ilyenkor főhősünk mindig odaszúrja, hogy neki aztán tökmindegy, ő úgyis csak a dzsettáért van itt. Bájos.

Ha sikerült túllépnünk a grafikai és karakterfejlődésbeli hiányosságokon,

„Még a négy különböző, egymást követő „pálya" sem ad elég változatosságot ahhoz, hogy megszeressük a játékot..."

a missziók és a játékmechanika érkezik, hogy adjon nekünk egy pofont. Lássuk, mink van a játékban: van egy autónk, amiből a reklám szerint bármikor kiszállhatunk. 21. század! Vannak könnyű és unalmas lopakodós missziónk. Vannak váltogatható és fejleszthető fegyvereink és képességeink, amiket felesleges váltogatni és fejleszteni, ugyanis a játékot tökéletesen végig lehet vinni az első alapfegyverünkkel. A képességek is mintha csak dísznek lennének ott, javarészt hasznavehetetlenek, és mivel egyébként is könnyű a dolgunk, még el is felejtjük használni őket. Vannak ezen kívül üres, feleslegesen bebarangolható tereink, és elenyésző számú felvehető fejlesztéseink és vistáink, amiket hozzájuk lépve tudunk aktiválni. A játékban minden teljesen fantáziátlan, így joggal érezhetjük úgy, hogy csak azért vannak ott, hogy valami mégis kitöltse az újabb kötelező Cabela-részt.

Sajnos még a négy különböző, egymást követő „pálya" sem ad elég változatosságot ahhoz, hogy megszeressük a játékot. Van mégis, amire jó: az Assassin's Creed, Far Cry és hasonló jellegű játékokban szerettem gyűjtögetni, és egy-egy fárasztó nap után jól esett leülni és csak úgy stresszmentesen szaladgálni és felvenni, amit fel lehet. A Cabela's African Adventures segítségével képes vagyok folytatni a tradíciót: itt művészet nem túlélni, csak bevághatom magam a csodálatos verdába – ahonnan bármikor kiszállhatok!!! –, és mehetek dolgomra, teljesíteni azt a kevéske missziót és lelőni azt a kevéske szegény állatot, amik keresztezik az utamat. Mert csak erre jó.

› írta: Nancy Page

› Kiadó: Fun Labs
› Fejlesztő: Activision

›40%

› Értékelés

Mellette:

+ Könnyed, stresszmentes lövölde

Ellene:

- Csúnya, réginek tűnő,
- Alacsony felbontású
- Értelmetlen, unalmas
- Morálisan megkérdőjelezhető

› PC infó

› Ajánlott/Minimum: Core 2 Duo 2.2 GHz, 2 GB RAM, grafkártya 256 MB GeForce 8600 vagy jobb, 9 GB HDD, Windows XP(SP3)/Vista/7/8

Tormentum
Dark Sorrow

Megvan annak az oka, hogy videojátékokban ritkán kerül elő a bűntudat témaköre. Egy igencsak „palloslankasztó" érzésről beszélünk, melyet maximum egy erősen szuicíd hajlamú marketinggárda képes és akar helyén kezelni. A pátosz egy lufi, amit szinte a végtelenségig fel lehet fújni, és grandiózus reklámhadjáratokat lehet köréje keríteni. A bűnbánat okozta szenvedés azonban nem ilyen, és épp ezért marad meg a független fejlesztésű rétegjátékok kedvenc toposzának. Ez a koncentrált közeg – kritikánk alanya esetében a point 'n' click műfaj szerelmeseinek egylete – adott, ergo pénzügyileg nem bukhat meg a Tormentum: Dark Sorrow; már csak azért sem, mert első ránézésre már grafikája is egy megkülönböztető márkaelőny tulajdonságaival rendelkezik. Ehhez a koktélhoz csak az kell, hogy a játék saját médiumában is megüsse a játszható szintet, ami egy mezei, mechanikai komplexitásáról amúgy sem elhíresült kalandjáték keretein belül nem egy nagy kunszt, és szinte garantált a kritikai siker. Szinte.

Bináris bűnhődés

› PC

Talán nem is tud úgy átejteni videojáték, ahogy azt a Tormentum tette. Vitathatatlan tény, hogy amint rászegeztem tekintetem, rögtön feltérképezetlen terepen éreztem magam, hisz nem vagyok egy vizuális típus, így rögtön sikerült hipnózisba ejtenie szokatlan stílusával. A játék körülbelül úgy néz ki, mintha az alien modelljének megalkotója, H. R. Giger befalt volna reggelire egy gótikus templomot egy gőzmozdonnyal, aztán az észlelés kapuinak szárnyait tágra nyitva elkezdett volna alkotni. Ennek megfelelően a Tormentum egy gótikus steampunk világban játszódik, egybefolyó felületekkel, LSD-túrára hívogató hangulattal, és egy jól induló, ám végül demagóg puritánságba fulladó történettel.

Túlvilági sugallat

A Tormentum kezdeti előnye annak tudható be, hogy minimalizálja az írott sorokat és dialógusokat, és úgy vezet minket be világába, ahogyan azt legjobban tudja: vizualitásán és az ahhoz kapcsolódó logikai feladványokon keresztül. Egy purgatórium falai közt ébredünk, és fogalmunk sincs, mi történt velünk; ám hamar bizonyossá válik számunkra, hogy szabadulnunk kell, ugyanis a strázsáló őrök napi elfoglaltsága hamar kimerül a rabok ízekre szedésében és azok terrorizálásában. Addig fognak kínozni minket, míg meg nem tisztulunk bűneinktől, ezek mibenlétét pedig eleinte csak sejteni tudjuk. Amíg ez így is marad (a játék első két órájában), addig minden remekül klappol a Tormentum háza táján.

A kézzel rajzolt környezet elemeitől egyszerűen szóhoz nem fogunk jutni, a minimálzenei betétek Mark Morgan-i magasságokban zengnek és kényszerítik vallomástételre idegszálainkat, továbbá a játék maga is sűrűn adagolja a feladványokat, tehát nem kell attól tartanunk, hogy a Tormentum egy interaktív narratíva lesz, és nem egy videojáték. Négy-öt órájából az első kettő alatt végig abban a hitben voltam, hogy a játék intuitív, sodrása természetes, játékrendszere korrekt és könnyen befogadható, illetve történetszövése is kellően szubliminális. Aztán kaptam a gyomrost.

A kínpadon

A Tormentum minden túlzás nélkül a LucasArts-éra kezdetén, tehát megközelítőleg a 80-as évek közepén piacra dobott címek szintjén rekedt meg, legalábbis játékmenetét illetően. A gótikus steampunk világ remek lehetőséget biztosíthatna a kacifántosabbnál kacifántosabb tárgy- és környezet-interakciókra, de úgy néz ki, túl sok szabadnapos volt a programozók közt, mert a játékban két dolgot lehet csinálni: lerakni valamit vagy felvenni azt. A purgatóriumból való kijutás különböző mechanizmusok és gépezetek beizzításával lehetséges. A hiányzó alkatrészeket nekünk kell összehalásznunk, ami egész élvezetes felfedező körutakat tartogat számunkra, majd működtetésükre utaló nyomokra kell lelnünk. Ezek a nyomok azonban nem nyomok, hanem komplett használati utasítások, agyunkat próbára tevő feladatokat tehát ne várjunk. Minden feladvány erre a sablonra épül, és a sokat emlegetett második óra után már csak egy repetitív házi feladat illúzióját képes általuk a játék fenntartani.

Alapvetően ügyes húzás volt, hogy a fejtörőket beleszőjék a történetbe mindenféle morális döntések formájában. Több alkalommal is eldönthetjük, hogyan közelítünk meg egy adott szituációt: kivégezzük a zombit kínzó őrt, vagy nem? Odaadjuk a túlvilági hatalomtól pulzáló ereklyét jóindulatú, de érzelmileg labilis bajtársunknak, vagy sem? Jó ötlet, és ezen elágazások miatt másodszor is érdemes lenne nekiugrani a Tormentum-nak, ha a történet nem csak pislákolna a játék koromfekete sötétjében.

A csavar fordul egyet

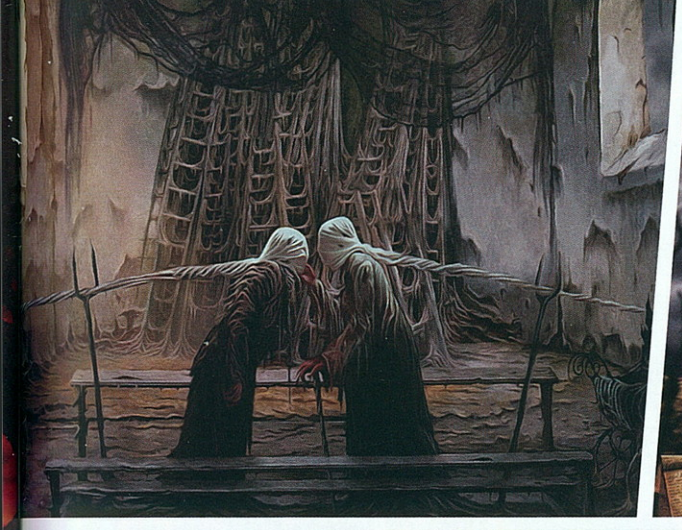
A bűntudat egy igen összetett mentális állapot. Egy tünet, melyet legtöbbször egy igen egyszerű múltbéli eseményre vezethetünk vissza, de maga a vezeklés és a feloldozás iránti vágyakozás nem nevezhető egy laza kirándulásnak a Bükkben. Nincsenek kijelölt turistaútvonalak, önmagunknak kell megbocsátanunk, a minket

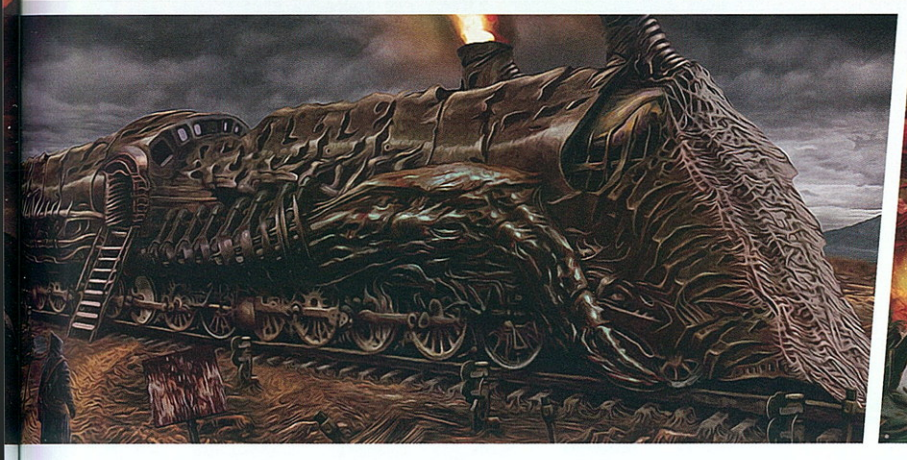
„Ezen elágazások miatt másodszor is érdemes lenne nekiugrani a Tormentumnak, ha a történet nem csak pislákolna a játék koromfekete sötétjében..."

körülvevő emberek legjobb esetben csak tükrökként szolgálhatnak. Az 1999-es Planescape Torment megértette ezt, és szerintem azóta sem írtak jobb történetet videojátékhoz. A Tormentum is sokat merít a Black Isle kult-klasszikusából, csupán azt felejti el, hogy sem hosszában, sem összetettségében, sem mechanikai komplexitásában nem tud ahhoz felérni, és így csak nullában vagy egyesben képes gondolkodni. Nincs átmenet.

Az sem segít, hogy a játék második felének narratívája inkább dialógusokból táplálkozik, mintsem valódi erősségéből, vizualitásából.

A Tormentum remekül tud képeken keresztül mesélni, és mégis inkább a szemforgatós expozíciódaránál és kauzális magyarázkodásainál marad meg. Éppen ezért ne lepődjünk meg, hogy a játék lezárása sem fog másból állni, mint az érzések és vádak patikamérlegen történő kiméréséről. A teljes képhez mondjuk az is hozzátartozik, hogy a Tormentum egy, az én értékrendemmel összeférhetetlen üzenetet közvetít epilógusa által, ám nem is ez benne számomra a dühítő. Sokkal inkább az, hogy túlvállalja magát, és mégis van képe megítélni az előtte ülő játékost.
Azt feltételezni magáról, hogy átlát rajtam, holott fikarcnyit sem tud rólam.





Nem gond, ha egy játék nem akar komoly témákkal foglalkozni, a legtöbb cím pont ezért lesz több annál, mint ami (Shadow Warrior, Heroes of the Storm, Sunset Overdrive, stb.). A Tormentum: Dark Sorrow azonban felkészületlenül ugrott fejest a mélyvízbe: egyedül audiovizuális erényei által lenne képes felülemelkedni önmagán, de képtelen felismerni a belül megbúvó potenciált. Bőven hajlandó lettem volna túllépni a sablonszülte feladványokon, mert a világa a maga perverz módján kifejezetten érdekes és hívogató, a sztori pedig jól indul. Még azt is meg merem kockáztatni, hogy konklúziójának megítélése is erősen szubjektív, ám így, hogy nem asszisztál egy erős narratíva az amúgy is gyengélkedő játékmenethez, úgy érzem, nincs miről tovább tárgyalnom vele. Ezek után többet fogok elvárni egy játéktól, mielőtt elkezdenék vele komolykodni. Tanulópénz... néha ilyen is kell.

› irta: **Archon**

› Kiadó: **OhNoo Studio**
› Fejlesztő: **OhNoo Studio**

50%

› Értékelés

Mellette:

+ Kiemelkedő audiovizuális munka
+ Remek kezdés sztori terén...

Ellene:

- ... aztán durva visszaesés
- Faék egyszerűségű játékmenet
- Identitászavaros történet
- Csalódáskeltő végkifejlet

› PC infó

› **Ajánlott:** Intel Core 2 Duo 2.2 GHz/AMD Athlon X2 2.4 GHz, 2 GB RAM, grafkártya 512 MB GeForce 8800 GT vagy jobb, 500 MB HDD, Windows XP/Vista/7/8

› **Minimum:** Intel Core 2 Duo 2 GHz/AMD Athlon X2 2.2 GHz, 2 GB RAM, grafkártya 512 MB GeForce 8800 GT vagy jobb, 500 MB HDD, Windows XP/Vista/7/8

EGY VÁROS STRESSZ NÉLKÜL

CITIES SKYLINES

› PC › MAC

A legtöbb „építősnek" titulált játékkal az volt a bajom, hogy én tényleg csak építeni szerettem volna bennük. Nem akartam, hogy kettes szintű zergek négyfős hadserege leigázza a kutatóépületem, mert én inkább fejlődni akartam, mint hadakozni. Nem kívántam azt sem, hogy a gondosan felhúzott épületeimet valamilyen előre nem látható, megakadályozhatatlan természeti katasztrófa lapítsa ki. Pedig a legtöbb „építős" játék ezt csinálta: némelyik hadsereggel, némelyik pedig tornádóval zúzta porrá a városom és a hozzá fűzött álmaimat. Volt, ahol a beállításokban ki lehetett kapcsolni, hogy a mesterséges intelligencia megtámadjon, és természetesen a barátokat is meg lehet kérni, hogy légyszi, most ne, de a saját játékélményemért cserébe vagy lejjebb kellett adnom az elvárásaimból, vagy valaki másnak a játékélményét kellett elrontanom. Mindig úgy véltem, ahhoz, hogy valaki jó stratéga legyen, nem kell feltétlenül ténylegesen megvívnia egy háborút, hiszen minden döntése egyébként is belső miniháborúk eredményéből születik. A Cities: Skylines végre elhozta azt, amit szerettem volna: logikázhatok, logisztikázhatok, és nem kell attól tartanom, hogy saját hibámon kívül bármi is megtorpedózza virtuális kisvilágomat.

A finn Colossal Order stúdió játéka 2015 SimCity-je is lehetne: a két esetben nem csupán a műfaj egyezik, de a játékbeli megoldások is hasonlóak. A Cities mégsem lesz unalmas vagy sokat látott, annak ellenére, hogy pontosan azt kapjuk, amire a borító alapján számítunk: várost kell építeni és menedzselni.

Másfél óra és két újrakezdés után éreztem rá a játék ízére. Felbukkanó üzenetekben kaptam információt és segítséget arra vonatkozóan, hogy a virtuális játszótéren melyik gomb mit csinál, de kellett néhány kudarcba fulladt próbálkozás, mire megtanultam, hogy hogyan érdemes felosztani a városomat. Az alapvető hiba az volt, hogy túl nagyban kezdtem: a játék elején háromféle zónára lehet felbontani a várost, és ezeket túlságosan távol helyeztem egymástól. El is fogyott a kezdőtőkém, így az tűnt a legjobb megoldásnak, ha újrakezdem, és először kicsiben gondolkodom. Mert a Cities: Skylines-ban fokozatosan nyílnak meg a játékos és a városka előtt a lehetőségek, és csak azzal

„A lakókerületekben pedig megtilthatjuk az állattartást, vagy épp szabadalmaztathatjuk a rekreációs drogok fogyasztását, hogy boldogabb lakosságunk legyen...”

kell foglalkozni, ami az aktuális probléma. Minden másra csak később kell sort keríteni. Hogy ez mit jelent a gyakorlatban? Először utakat kell építeni, és kijelölni az ipari, a lakó-, illetve a kereskedelmi zóna határait. Amikor elkezdenek bevándorolni az emberek, épületek épülnek, és elkezd nőni az igény további zónákra és/vagy alapvető szükségleteket betöltő dolgokra. Be- és el kell vezetni a vizet, elektromosságot kell biztosítani, és ügyelni kell arra, hogy a gyárak messze kerüljenek a lakóházaktól, hogy ne szennyezzék azokat.

Miután a város elérte a következő lépcsőfokot (amit a populáció nagysága mér), megnyílnak a funkcionális épületek: rendőrség, tűzoltóság, iskola, kórház, később pedig szemétlerakó, temető, parkok, világcsodák is elérhetőek lesznek. Az épületekkel együtt a hozzájuk tartozó „problémák” is megérkeznek: addig nem lesz tűz a városban, amíg meg nem nyílik a lehetősége a tűzoltóságnak, ugyanakkor van, amire mindig van igény, ez pedig az oktatás és az esztétika. Túlképzett városlakóim már akkor aluledukáltnak gondolták magukat, amikor az egyetem épületének feloldása még 5000 embernyire volt (hogy érezzük a nagyságát: 2500-an voltak a városomban). A lerakható parkoktól, szobroktól és egyebektől pedig minden körzet úgy érezte, hogy kicsit most jobb nekik a világban.

A Cities-ben az alapvető zónákon kívül kerületekre is bonthatjuk a várost, aminek szabad kézzel rajzolhatjuk, bővíthetjük a határait. Minden kerületnek más szabályokat, más adót, más jelleget adhatunk: az ipari kerületekben meghatározhatjuk, hogy épp olajfinomítóként működjön, fakitermeléssel foglalkozzon és így tovább, a lakókerületekben pedig megtilthatjuk az állattartást, vagy épp szabadalmaztathatjuk a rekreációs drogok fogyasztását, hogy boldogabb lakosságunk legyen. A legjobb az egészben, hogy miután kitapasztaltuk a játék elején azt a néhány alapvető dolgot, avagy megvolt a trial & error, gyakorlatilag teljes zenben építhetünk és menedzselhetünk: itt nem lesznek vulkánok, haragos istenek, zombiapokalipszis, és valamit tényleg nagyon rosszul kell csinálnunk ahhoz, hogy a lakosság boldogtalan legyen.

A háromféle sebességnek és a szünetnek köszönhetően valóban stresszmentesen várakozhatunk és építgethetünk, és ha adódna valamilyen probléma a játékban, a Cities: Skylines közössége azonnal talál rá megoldást. Volt egy felhasználó, aki közel 30 órát ölt bele abba, hogy megépítse a tökéletes, egymásra rétegezett útelágazást, aztán pedig feltöltötte a Steamre, hogy más is használhassa azt. Néha már unalmas, hogy mennyire kiegyensúlyozott a játék és mennyire tökéletes lehet a városunk, ha akarjuk. Persze in-game problémák néha vannak: kitör egy-egy járványféle, néhány épületből kiköltöznek magyarázat nélkül, megtelik a temető, de semmi olyan, amit ne lehetne hamar orvosolni. A játékba beépített twittermadárka - ami a lakosság szócsöveként működik, - felhívja a figyelmünket arra, ha épp valami történik, de leginkább csak az emberek általános gondolataival áraszt el minket. Itt jön elő a játékba kódolt humor is: az űrbe vágyódás, a #illuminati vagy épp a Greenpeace-jellegű szervezet tiltakozásai a faipari zóna ellen zseniális adalékok a játékhoz. Sajnos, túl gyakran ismétlődnek, kikapcsolni pedig nem lehet őket, de az igyekezet mindenképpen értékelendő. A játék kinézetére sem lehet panasz: minden játékbeli sebesség mellett jól néz ki a városkánk. A tilt-shift effekt kifejezetten széppé teszi a közelieket is, és jó látni, hogy amint benépesül a vidék, egyre több autó, ember, majd a tömegközlekedés fejlődésével busz, metró, vonat megy az utakon. A játék előrehaladtával oldalirányban és felfelé is növekedünk: a városiasodás során egy idő után már irodaházakat és egyéb magas épületeket is felhúzhatunk, és lehetőségünk van a szomszédos földeket is megvásárolni, hogy még nagyobb lehessen a településünk. Annyi minden van benne, annyi minden nyílik meg egymás után, hogy egy élet is elmegy azzal, hogy a városunkat menedzselgetjük. Mert mindig lesz mit csinálni: ezt megfoltozni, azt átalakítani, amazt kibővíteni, és szerencsére nem azért, mert kell. Hanem mert szeretnénk, és a Cities: Skylines „zen” jellegű játékmenete erre kiváló is.

› írta: Nancy Page

› Kiadó: Paradox Interactive
› Fejlesztő: Colossal Order

90%

› Értékelés

Mellette:

+ Csak az építésre kell koncentrálni, senki nem veszi el tőlünk
+ A közelégedettséggel erősödő muzsika
+ Rengeteg eszköz a kreativitás kiélésére

Ellene:

- A Csiripet nem lehet kikapcsolni
- Nem mindig tudjuk, hogy mi a baj

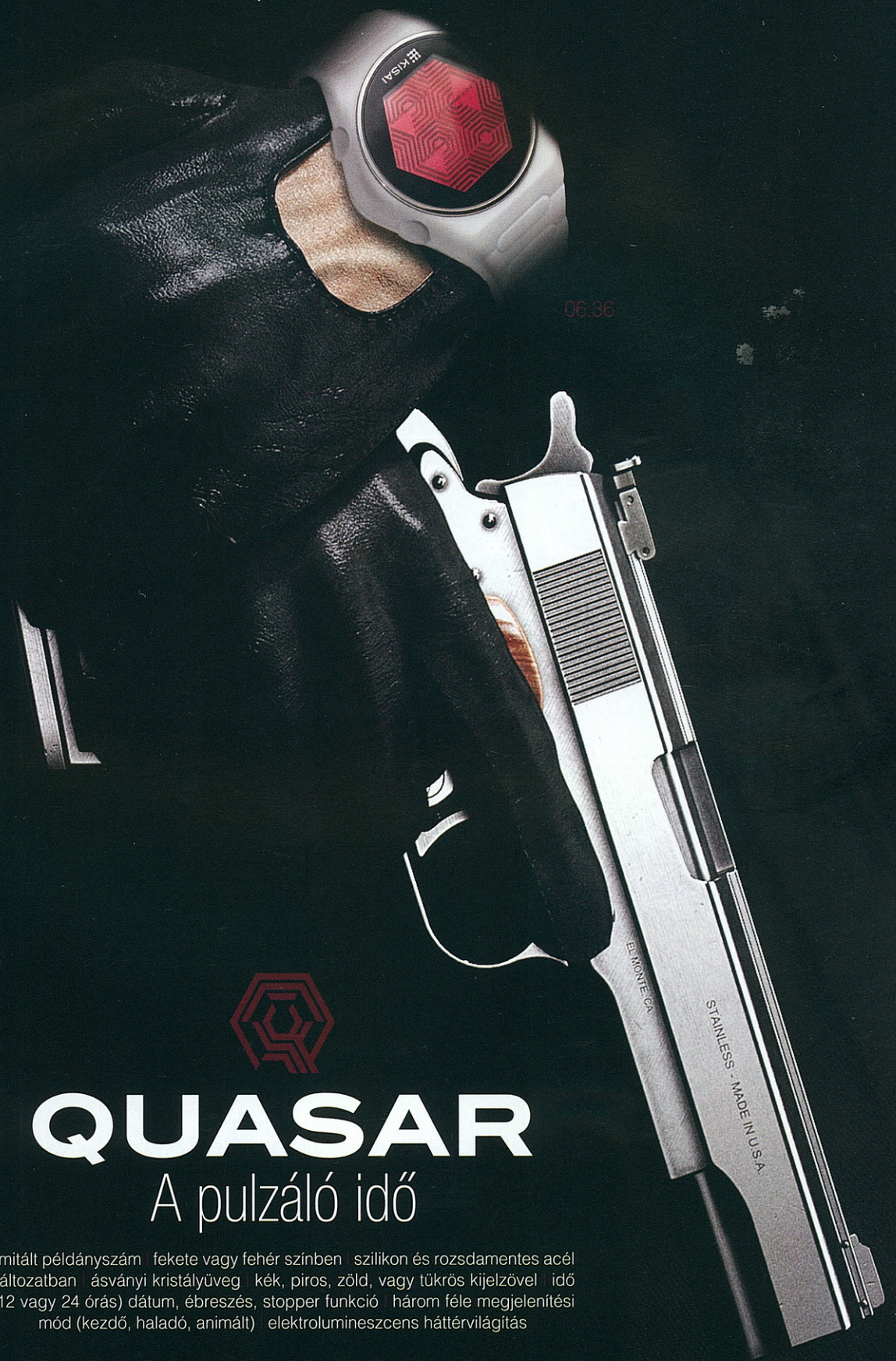
› PC infó

› Ajánlott: Intel Core i5-3470 3.20 GHz/AMD FX-6300 3.5 GHz, 6 GB RAM, grafkártya 2 GB GeForce GTX 660/Radeon HD 7870 vagy jobb, 4 GB HDD, Windows 7/8 64-bit

› Minimum: Intel Core 2 Duo 3.0 GHz/AMD Athlon 64 X2 6400+ 3.2 GHz, 4 GB RAM, grafkártya 512 MB GeForce GTX 260/Radeon HD 5670 vagy jobb, 4 GB HDD, Windows XP/Vista/7/8/8.1 64-bit

JÁTSZANI

MINDIG VAN IDŐ



QUASAR

A pulzáló idő

limitált példányszám | fekete vagy fehér színben | szilikon és rozsdamentes acél változatban | ásványi kristályüveg | kék, piros, zöld, vagy tükrös kijelzővel | idő (12 vagy 24 órás) dátum, ébreszés, stopper funkció | három féle megjelenítési mód (kezdő, haladó, animált) | elektrolumineszcens háttérvilágítás

tokyoflash.com/en/watches/kisai/quasar_silicone/

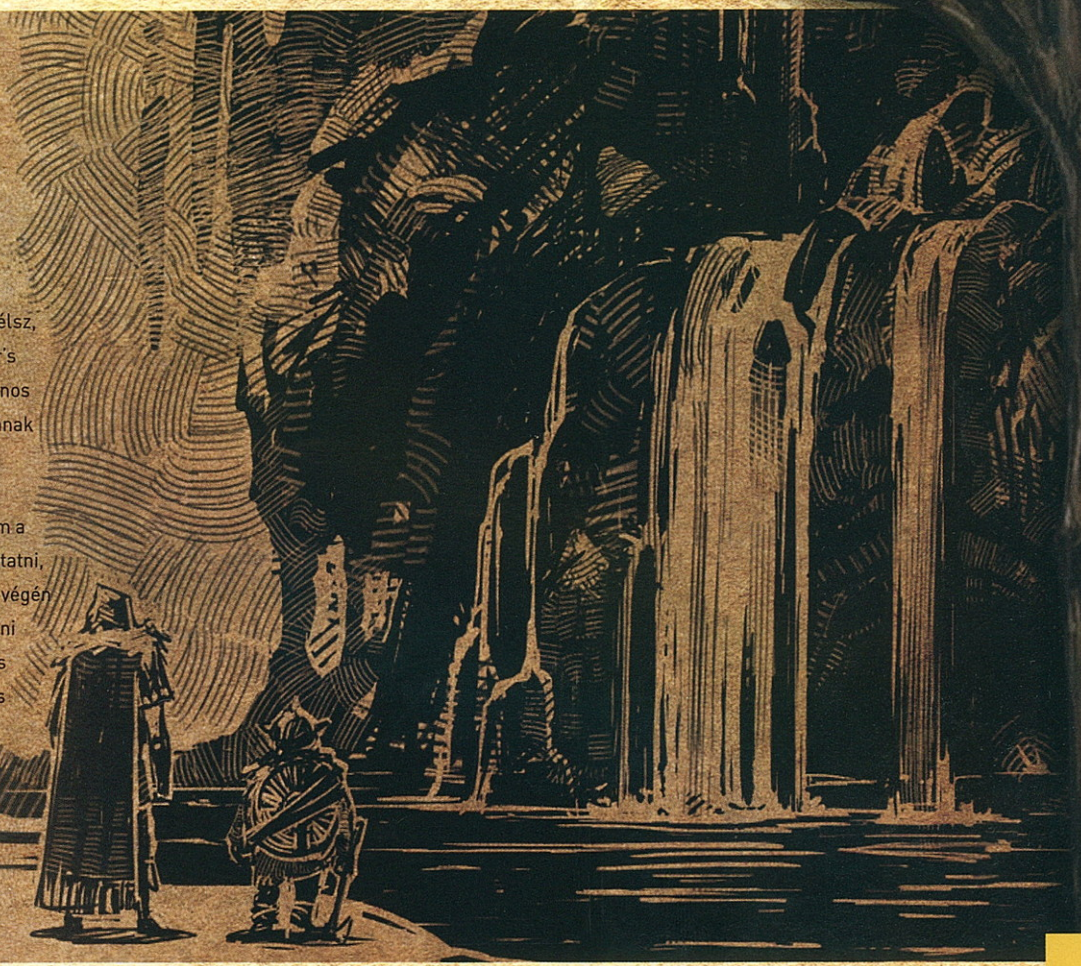
96,07 €

SZÉP EMLÉKEK ÉBER ŐRE

Egy őszinte vallomással nyitnám soraimat. A Pillars of Eternity-t fejlesztő Obsidian Entertainment igencsak közel áll szívemhez. Annak idején a Black Isle Studios égisze alatt hozták tető alá a Fallout első két részét, illetve a Planescape Torment-et. Ebből az előbbi játékmechanikai, míg az utóbbi történetszövési mérföldkőnek számít a mai napig. 2005-ben megalkották a Knights of the Old Republic II-t, és tökéletlensége ellenére azóta sem volt szerencsém tökéletesebb játékhoz.

A monumentális Neverwinter Nights 2-t is kisujjból rázták ki, játszi könnyedséggel licitálva rá annak BioWare-szülte elődjére. A 2008-ban érkező Mask of the Betrayer kis híján megismételte a Torment diadalmenetét, míg kémes szerepjátékuk, az Alpha Protocol ugyan megbukott, de nem mielőtt letehették volna az asztalra annak keretein belül az ipar legkomplexebb válasz-következmény rendszerét. Hiába a limitált büdzsé, az őket mostohaanya üzemmódban terrorizáló kiadó, vagy a sebtében megfelezett fejlesztési időtartam, címeikben pulzál az ambíció és a művészi akarat. Éppen ezért voltam kíváncsi, hogy mégis mit tudnak kihozni egy olyan deklaráltan klasszikus, fantasytémájú szerepjátékból, mint a Pillars of Eternity.

› PC ‹



Dacára a dizájnerek bizonygatásainak, miszerint olyan mélységekben fogják kitárgyalni a műfaj népszerű toposzait, továbbá olyan játékmechanizmusokat fognak implementálni, melyeket eddig még nem tapasztalhattunk, kikacsintós nosztalgiaprojekt jellege volt a játéknak, ami valahogy nem állt jól a zsánerújító Obsidian-nak. Rendesen bennem volt a félsz, hogy a Pillars of Eternity inkább a Baldur's Gate jól működő, de mérhetetlenül sablonos és unalomig sulykolt elemeiből fog magának tutajt építeni, és elevickélni a BioWare klasszikusainak farvizén.
Most, hogy huzamosabb ideig játszhattam a játékkal, egy pillanatig sem szeretném vitatni, hogy az Obsidian üdvöskéje a 90-es évek végén született RPG-k omázsaként fog bevonulni a köztudatba, mert ehhez nem szükséges prófétának lennünk. Ez egy hagyományos mese, tradicionális harcrendszerrel, kétdimenziós, kézzel rajzolt világba ágyazva... a felszínen.

Amint azonban sikerül alámerülnünk a játék első 10 óráját magunk mögött hagyva, el kezd hívogatni a mélység, annak tengernyi lehetőségével.

Síron túli sebek

Eora világában sorra születnek a lelkek nélküli csecsemők. A különböző nemzetek emiatt hanyatlásnak indulnak, ha pedig pár éven belül nem változik a helyzet, nem lesz következő nemzedék, aki átvehetné az előtte alkotó helyét. A létkrízist az emberek többféleképpen próbálják megmagyarázni. Sokan az úgynevezett animatákat, vagyis a lelkek tudományának praktizálóit veszik célkeresztbe, míg bizonyos földesurak pont a lélekturkászok kísérleteiben látják a kiutat. A helyzetet tovább súlyosbítja, hogy az átokban érintett csecsemők öt évvel egy sorsdöntő csata után kezdtek el világra jönni, ahol a megújulás istenének, Eothas-nak földi megtestesülését megölték. Azóta a vallási vezetők álláspontja szerint nincs többé entitás, aki a lelkek reinkarnációját felügyelné és biztosítaná. Mi honfitársainkhoz képest egyszerre vagyunk szerencsés és szerencsétlen helyzetben, hisz a vadont járva elkap minket egy igen

„A sors vagy a véletlen kijelöl minket arra, hogy az elveszett lelkek nyomait lekövetve felfedjük az átok valódi mibenlétét, és szabad átjárást biztosítsunk az újjászületésre vágyó egyéneknek...”

ritka természeti jelenség, egy lélekvihar, ami normális esetben végigsöpör a tájon, és nem hagy mást maga után, csak üres, élettelen testeket. Karakterünk azonban túléli a találkozást, ám karaván már nem ilyen szerencsés, így egyedül vághat neki az út hátralevő részének. Rögtön meg is találjuk a vihar forrását egy csoportnyi maszkos kultista képében, akik egy ősi szerkezettel fogják be az összegyűjtött lelkeket, és ezt látván előtörnek avatárunkban az emlékek, melyeket ugyan ő élt meg, de más testben; egy kultista testében.

Így válunk egy úgynevezett Őrzővé, aki képes saját és más múltjának észlelésére, megélésére, legyen az az adott lélek akárhányadik inkarnációja.
A történet, mint azt jól sejtitek, igen összetett. Megközelíthetjük azt a politikai machinációk, a tudomány adta bizonyosság és zavarodottság, vagy a vallások térnyerésének szemszögéből. A tisztánlátás végett azonban maradjunk a személyes szálnál. Karakterünk minden túlzás nélkül egy médium, aki még beszélni is tud a holtak szellemeivel, így szinte mágnesként vonzza magához a veszélyes kalandokat, és a tragikusnál tragikusabb múlttal rendelkező csapattársakat. A legfontosabb mégis, hogy a sors vagy a véletlen szinte kijelöl minket arra, hogy az elveszett lelkek nyomait lekövetve felfedjük az átok valódi mibenlétét, és szabad átjárást biztosítsunk az újjászületésre vágyó egyéneknek.

Testcserés támadás

A gerinctörténet mentén elhelyezkedő küldetések az esetek többségében a lélekkel kapcsolatos problémákat fogják kitárgyalni, ez pedig tucatnyi erkölcsi kérdést fog felvetni. A hétköznapi megbízatások ugyan nem tűntek

el, de látványosan a háttérbe szorultak, és mint minden klasszikus RPG-ben, a játékmenet sava borsa abban rejlik, hogy ezeket a missziókat lebonyolíthatjuk szópárbajjal vagy vérontással. A harc a Baldur's Gate-hez hasonlóan valós időben, kockadobás alapon működik, ám köze már nincs a Dungeons and Dragons szabályrendszerhez. A Pillars of Eternity engedékenyebb, nagyobb teret enged a kísérletezésnek: több varázslatot és képességet ad már a játék korai szakaszában is, mint azonos műfajú társai. A tizenegy kaszt közti különbségek is markánsabbak, így nem fogjuk összetéveszteni a főkasztok variánsait, hisz egyenként más és más szerepet töltenek be az adott szituációtól függően. Mindenképp ki kell emelnem két kedvencemet, nevezetesen a Chanter-t és a Cypher-t. Előbbi egy kottában állítja össze dalait, és használja azokat az ellenség demoralizálására vagy bajtársai biztatására, majd az elkántált sorok számától függően tudja alkalmazni aktív képességeit. Utóbbi pedig úgy zavarja össze opponenseit, hogy különböző típusú sebzések hamis emlékeit plántálja azok elméibe, sőt akár teljes agymanipulációra is képes, ha elengedő fókusz gyűlt össze közelharcból.

„A Pillars of Eternity bármiféle túlzás nélkül szépirodalmi igényességgel megírt történet...”

Rengeteg sebzés és hatás érheti csapatunk tagjait, a kialvatlanságtól kezdve egészen az egyensúlyvesztésig, messze nagyobb spektrumon mozognak a pluszok és mínuszok, mint azt megszokhattuk más RPG-k esetében. Mégsem emiatt tettem le a hajamat, hanem az életerő és az állóképesség kettősének dinamikájától. A korai, Infinity-motorral hajtott szerepjátékok egyik idegőrlő gyermekbetegségének számított a szerencsétlen dobásnak betudható „instant halál” jelensége. Az Obsidian-nak úgy sikerült ezt mostanra kiiktatnia, hogy a benyelt kardot vagy tűzlabdát először megszűri páncélunk és természetes ellenállásunk, majd a maradékot nem életerőnkből, hanem állóképességünkből vonja le. Ahogy ez az érték csökken, egyre nehezebben tudunk kitérni a vágások és varázslatok elől, ha pedig eléri a nullát, eszméletünket veszítjük. Tehát a kritikus sebzés egyik esetben sem öl, csak kiüti az elszenvedőt, és életponttól csak ebben az esetben kell megválnunk. Ettől persze nem lett könnyebb a harc: az általunk elkövetett hibák után böjtölnünk kell; a karakterek hamar elterülnek, mint a Nagyalföld, és egy-két komolyabb sérülés könnyen a halálukat okozhatja.

A szkeptikusok vagy a keményvonalas rajongók félelmei tehát alaptalanok: olyannyira nem hajlandó bútítani az Obsidian, hogy még a csatatéren való pozíciónk is egy önálló értékhez van rendelve. Ha leállunk bokszolni valakivel, ám a párbaj kellős közepén helyzetet kell változtatnunk, azt immáron nem tehetjük meg büntetlenül. Az ellenség nem fogja hagyni, és pluszban fog dobni az úgynevezett „disposition” hányadosunk ellen, ergo taktikánkat lépésről lépésre át kell gondolnunk. A spontaneitás hosszú távon halálhoz vezet.

Kalandorok Mekkája s Bibliája

A Pillars of Eternity dialógusok terén sem hajlandó beérni a BioWare-re jellemző, relatíve ingerszegény választékkal. Nagyobb

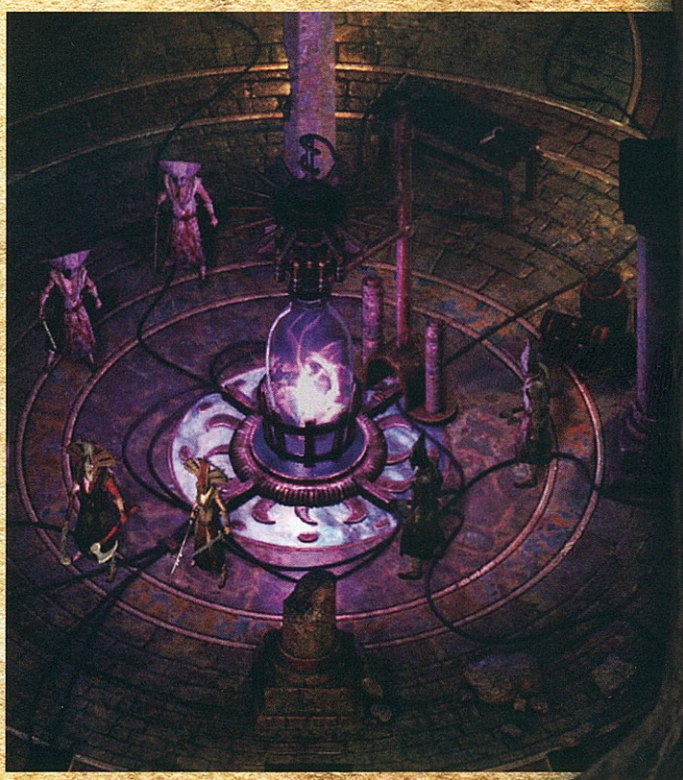
döntéshozatalok előtt minimum fél tucat lehetőség közül választhatunk, és ezekhez csapódnak hozzá a karakterünk vallási hovatartozásából, kulturális közegéből, fizikai megjelenéséből és képzettségeiből adódó opciók. Sőt, sokszor ezeknek is külön árnyalatai vannak, hiszen egy tizenhatos észlelésű mágus sokkal meggyőzőbben fog érvelni, mint egy tizenhármas. Arról már nem is beszélve, hogy őrzőként olykor képesek vagyunk a beszélgetőpartnerek érzéseinek manipulálására. Csirájában fojthatjuk el egy másik fél haragját, büszkeségét és aggodalmát, míg emlékei átélésével kaphatunk róla némi háttér-információt.

Azt azonban muszáj megjegyeznem, hogy a dialógusokkal kapcsolatos játékelemek önmagukban körülbelül annyit érnének, mint erdőtűznél egy vízi pisztoly, ha nem lüktetne bennük az ipar legprominensebb íróinak szíve s lelke. A Pillars of Eternity bármiféle túlzás nélkül szépirodalmi igényességgel megírt történet. Kreatívok és lángelmék all-star gálája ez, ahol Chris Avellone-tól kezdve Tim Cain-en át egészen George Zeits-ig mindenki száztíz százalékon pörög. Bárki is vállalja magára a magyarítás elkészítésének nemes feladatát, már most emelem előtte kalapomat, mert a játék rendre olyan frappáns szófüzérekkel, hosszas, gazdag leírásokkal, és érzelmekben bővelkedő kinyilatkoztatásokkal operál, melyekhez még most, közvetlenül angol nyelvész diplomám megszerzése előtt sem mernék hozzányúlni, hisz csak elrontani tudnám őket.

Kompániánk tagjai ismét ellopják a show-t, pontosabban szólva az egész játékot, annak 150 órájával együtt. Az Obsidian még soha nem verbuvált ilyen színes, egymástól homlokegyenest eltérő jellemekből álló csapatot, ami elméletben maga a lehetetlen, hisz elkövettek ők egy KotOR II-t bő egy évtizede, de a gyakorlatban mégis sikerült. Külön elismerést érdemel a jó öreg Chris Avellone, aki újfent zseniális munkát végzett Durance és Gyászoló Anya karakterével. Aki esetleg kíváncsi rá, hogy milyen az, mikor egy pap folyton leribancozza saját istennőjét, vagy mikor emlékek cseréjén keresztül kommunikálsz egy lélekturkász szülésznővel, az nyugodt szívvel keresse fel őket, nem fog csalatkozni bennük.

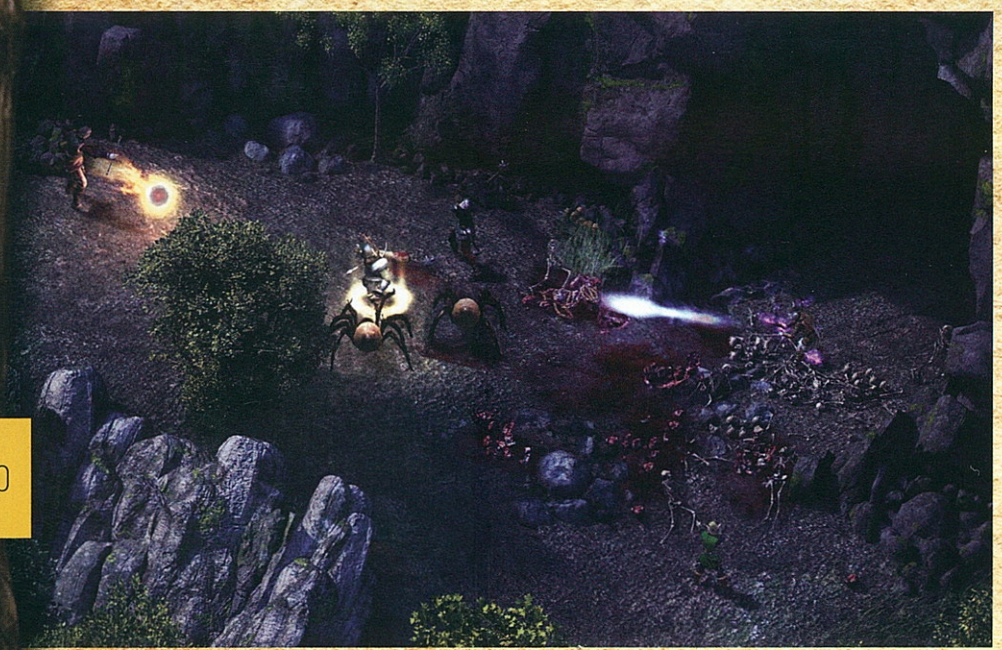
A zuzmó ötven árnyalata

Gondolom, az mindegyikőtöknek leesett, hogy a Pillars of Eternity koncepcióját nem egy fókuszcsoport szopta ki a kisujjából. Ugyanez igaz audiovizuális tényezőire, nem épp az áramvonalasított lövöldékre jellemző fekete-szürke-barna skálával hódít, hanem a zölddel. Ez a játék nagyon zöld, tele füves pusztákkal, smaragdszínű erdőkkel, nyílt rétekkel, melyek 2D-s mivoltuk ellenére is élnek. A lombkoronákat viszi a szél, a fűszálak közt bogarak matatnak, és sem a modelleknek, sem a rajtuk feszülő textúráknak nincs műanyaghatásuk, ami szép teljesítmény, tekintve, hogy a Unity motorra építkező fejlesztők rendre elcsúsznak ezen a banánhéjon. Ez utóbbi nem csak a kül-, hanem a belterekre is igaz: minden rajzolt háttérelem tűéles, sosem maszatos, és mégis egyetlen nagy



egészet alkotnak együtt, ha csak szimplán megállunk magunkba fogadni az adott hely atmoszféráját.

A játék nem csak kinézetével, hanem hanganyagával is kifejezetten meglepett. Kellemes szinkronmunkára számítottam, hiszen a felbérelt külsős színészek mindig is hozták a kötelezőt, és még arra is rátettek egy lapáttal. Ezzel szemben az Obsidian audiorészlegének vezetőjétől, Justin Bell-től zenét még nem hallottam, és ezért sem tudtam, mire számíthatok. Bell azonban meggyőzött. Méltó utódja a Baldur's Gate-ekhez komponáló Michael Hoenig-nek és a Fallout-okról elhíresült Mark Morgan-nek egyaránt. Maga Eora világa is az utóbbi két szerző stílusa, az idillien melodikus és a titokzatos, de fenyegető közt találta meg saját hangját. Bell ezt felismerte, és minden hangjegyet pontosan oda tett, ahol ez a hatás érvényesülni tud. Ennek köszönhetően a Pillars of Eternity zenéje tudatosan megtervezett, ám képes csermely módjára folydogálni, ha teszem azt leülünk a tábortűz mellé bámulni a természet gyönyöreit.



Az örökös színre lép

A Neverwinter Nights 2 óta nagy divat lett, hogy a több raklapnyi zsákmány megszerzése után kapunk egy saját várat, ahol megpihenhetünk és felkészülhetünk további kalandjainkra. Az Őrzők minden utánuk jövő nemzedéknek lepasszolják erődjüket, Caed Nuát, ezúttal pedig mi magunk vagyunk az örökösök. A kezelőfelületen külön panelt kapunk, hogy könnyedén menedzselhessük birtokunkat: összekuporgatott pénzünk ellenében renoválhassuk udvarunkat, illetve fogadhassunk be zsoldosokat, szerzeteseket, lovagokat és árusokat szolgáltatásaikért cserébe. Általuk fogunk még több küldetéshez és prémium felszerelésekhez jutni, de ha valami igazán egzotikusra vágyunk, akkor ellátogathatunk a pinceszintre, ahol csak úgy mellesleg egy tizenöt szintes kazamata terül el. Egy szó, mint száz: várunk rendbetétele immáron nem egy melléktevékenység, hanem az eddig elmondottakkal egyenértékű játékelem.

A Pillars of Eternity-ben igazából nincsenek egyértelmű dizájnbeli hibák. Akárhonnan is nézem, minden vele kapcsolatos bosszúságom arra vezethető vissza, hogy olykor nem elég szigorú a játék, és itt-ott hajlamos feláldozni összetettségét, hogy egy-két aspektusa könnyebben emészthető legyen. Ilyen például végtelen űrtartalmú ládánk, amihez bárhol hozzáférhetünk, ergo a magunkhoz vett cuccok súlyával és méretével nem kell foglalkoznunk. A másik problémám, hogy a játék bizonyos kasztoknál nem mérlegel és egyszerre fél tucat új varázsigét varr a nyakunkba. Ilyenkor, ha nem is borul a balansz, de kicsit rücskösebb lesz a nehézségi görbe.

Mást azonban nem tudok felhozni a Pillars of Eternity ellen, mert fantasztikusan sikerült, és túlzás nélkül állíthatom, hogy a Dragon Age első része óta nem készült ennél jobb szerepjáték. A szokásos, megjelenés utáni stabilitási problémákon (a játék pár óránként összeomlik, és nagyobb városokban néha meg-megakad) már gőzerővel dolgoznak a programozók, de lényegesen semmi sem képes elvenni a nagy egészből; az pedig minden kétséget kizáróan fenséges, grandiózus és hamisítatlanul Obsidian.

Ahogy 2000-ben a Baldur's Gate II volt az a játék, mely megmutatta, hogy mire képes egy klasszikus RPG, úgy az utóbbi tizenöt évben végbement evolúciós folyamat eredménye a Pillars of Eternity-ben manifesztálódik. Jobb címmel idén biztosan nem fogunk játszani a zsáneren belül.

› írta: Archon

› Kiadó: Paradox Interactive
› Fejlesztő: Obsidian Entertainment

90%

› Értékelés

Mellette:

+ kifogástalan látvány- és hangzásvilág
+ összetett és igazságos játékrendszer
+ zseniális írói munka, rengeteg dialógus
+ érdekes és kreatív lélekmanipuláció
+ több mint 100 órányi tartalom

Ellene:

- ... néhol túl engedékeny és egyszerű
- olykor hajlamos összeomlani

› PC infó

› **Ajánlott:** Intel Core i5 2400 3.10 GHz/AMD Phenom II X6 3.3 GHz, 8 GB RAM, grafikártya 1 GB GeForce GTX 570/Radeon HD 7700 vagy jobb, 20 GB HDD, Windows Vista/7/8

› **Minimum:** Intel Core i3 2100T 2.5 GHz/AMD Phenom II X3 2.8 GHz, 4 GB RAM, grafikártya 512 MB GeForce 9600 GT/Radeon HD 4850 vagy jobb, 20 GB HDD, Windows Vista/7/8

PILLARS OF ETERNITY
COLLECTOR'S EDITION GUIDE
PILLARS OF ETERNITY
COLLECTOR'S EDITION GUIDE
Pallegina
Basic Stats
Detailed Stats
Abilities
Party
Mig 13 +26% Damage and Healing
Con 14 +28% Stamina and Health
Dex 9 +18 Accuracy
Per 12 +24% Penetration and Interrupt
Int 15 +75% Duration and Area of Effect
Res 18 +36 Concentration
Class: 8th level Paladin (Frermàs mes Canc Suolias)
Race: Godlike (Hylea)
Experience: 9231/10000
Active Effects:
Elardh Dwr: +1 Might, +1 Resolve (Suppressed)
Faith and Conviction: +10 Fortitude, +10 Reflexes, +10 Will
Serel's Amulet: +2 Resolve
Sworn Enemy: +20% Damage, +10 Accuracy
Zealous Charge: +2 Movement
Might: 13 (12 Base, +1 Elardh Dwr)
Constitution: 14 (Base)
Stam. 110 110
Hlth. 52 110
Acc. R. 35 L. --
DT 17
Def. 71
Fort. 72
Ref. 63
Will 81
Biography
Customize
Export
REPUBLICS

TECH OLDAL

RÖNTGEN ALATT

Baldur's Gate 3, épp csak nem így hívják. Az Obsidian Entertainment új játéka visszarepít minket azokba az időkbe, amikor a 3D gyorsítás még csak épphogy létezett, és nem állt a helyzet magaslatán.

A Baldur's Gate 1998-as megjelenésekor még a Half Life 1-et és az eredeti Playstationt tapostuk, és minden érdemük elismerése mellett a grafikájuk nem öregedett valami szépen. Akkoriban főleg az RPG-k (de például a 80-as években a Last Ninja-sorozat is) előszeretettel alkalmazták a 2.5 dimenziós izometrikus megjelenítést. Így némi térhatás mellett nem volt szükség poligonokra, nyugodtan lehetett használni gyönyörű, kézzel rajzolt, nagyfelbontású elemeket. Ennek a kornak a terméke a Baldur's Gate-et is hajtó Infinity Engine, amit most a technológia összes béklyójától megfosztva, tisztán művészi indokból, régi ismerősként köszönthetünk a Pillars of Eternity-ben.

A játék immár poligonokból építi fel a képet, de ez ne tévesszen meg senkit, ennek egyszerű technikai oka van. És a végeredmény megkülönböztethetetlen a régi jó 2.5D látványvilágtól, igazából annak logikus továbbfejlesztése. Az előre letárolt sprite-ok és durva színátmenetek szerepét rendes dinamikus fények, árnyékok, részecske-effektek veszik át. A játékban nincs sok állítható opció, erre nem is nagyon lesz szükségünk, hiszen a Pillars of Eternity már egy gyengébb gépen is hozza, amit hoznia kell.

› irta: Reptile

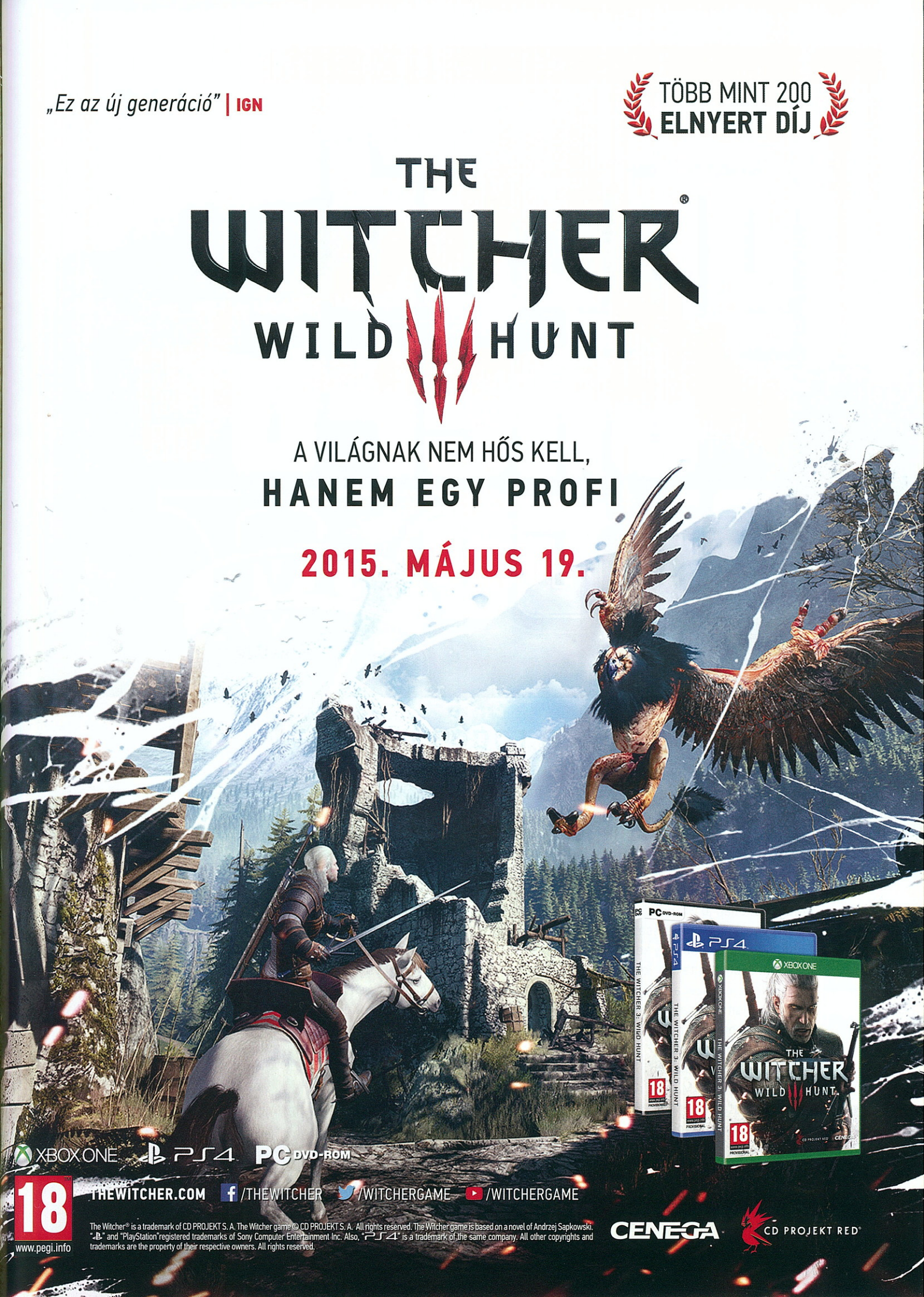
„Ez az új generáció” | IGN

TÖBB MINT 200
ELNYERT DÍJ

THE
WITCHER®
WILD HUNT

A VILÁGNAK NEM HŐS KELL,
HANEM EGY PROFI

2015. MÁJUS 19.



XBOX ONE PS4 PC DVD-ROM

18
www.pegi.info

THEWITCHER.COM /THEWITCHER /WITCHERGAME /WITCHERGAME

The Witcher® is a trademark of CD PROJEKT S. A. The Witcher game © CD PROJEKT S. A. All rights reserved. The Witcher game is based on a novel of Andrzej Sapkowski. "PS4" and "PlayStation" registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

CENEGA

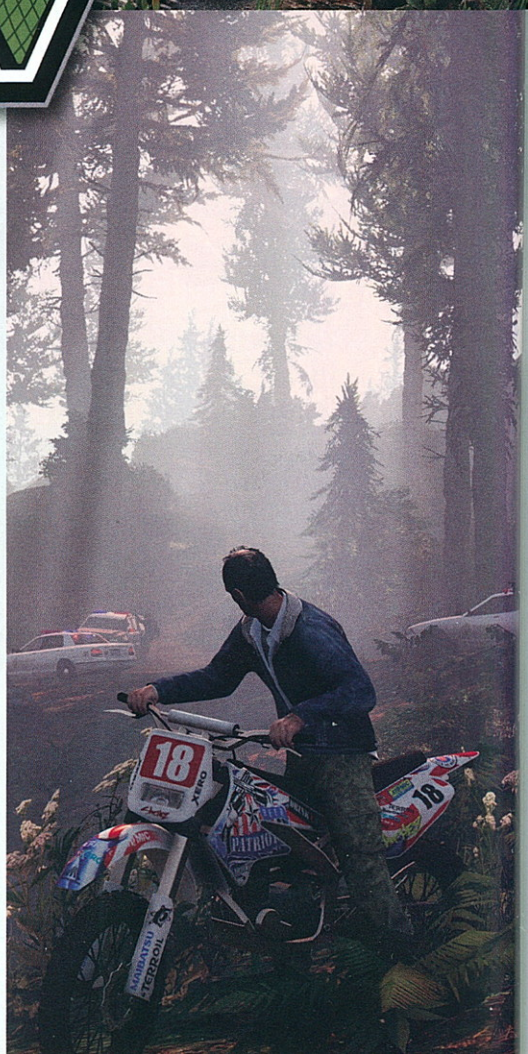
CD PROJEKT RED®

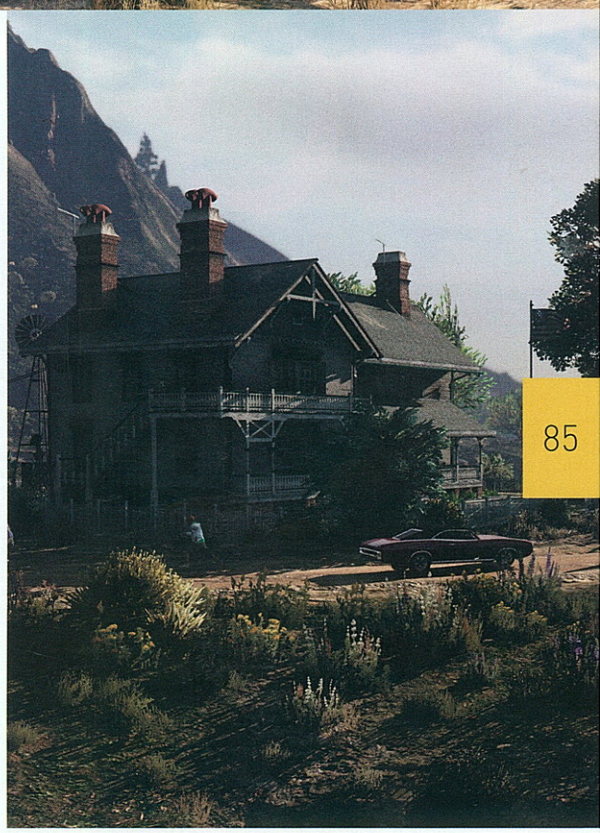
A Rockstar és a rögös rajt

Mivel a GTA5 újgenerációs változatáról már írtunk egy rekordnak számító 16 oldalas kritikát a Controller magazin második számában, így a PC-változat esetében csak az eltérésekre, újdonságokra, PC-specifikus megoldásokra koncentrálunk. (Szasa)

Egy érdekes hibán vagyok túl az amúgy pokolian jó Grand Theft Auto V benchmarkjának futtatása után. Ehhez 120 Gb szabad hely kellett, miután kicsomagolta a fileokat és frissítette az egészet a Steam. Szóval, elindítottam a benchmarkot, de a játék konkrétan magát a történetet indította el a tesztek közben használatos kameraállásokkal! Mikor a repülős részhez jutottam, hirtelen bedobott egy Misson Failed képernyőt. Oké... ekkor újraindítottam és ledöbbentem: a prológot hozta be megint. Rálőttem az egyik biztonsági őrre, erre jött a kérdés, hogy kilépnék-e a játékból. Miiiiiiva'? Rányomok, hogy nem. Mentse-e a játékot? Jó, legyen. Hoppá, behozta a FPS tesztet. Végre. Szóval ha még mindig ilyen furaságot tapasztalsz, érdemes egy Esc-et nyomni és aztán menteni, így behozza neked is. Furcsa, de működik.

„Elkél majd egy minimum 3, de inkább 4 giga memóriával megáldott videokártya, mert egy 2 gigáson már pirosba megy a mutató..."





Na, Szasa azt kérte, hogy a PC verzió újításairól beszéljek, ez is egy ilyen volt. A másik érdekesség, hogy ne telepítsd az amúgy termetes (illetve dobozosban tényleg 7 DVD-n terpeszkedő) játékot egy olyan Windows profilon, amelynek a nevében ékezet van. További újítás főleg a grafikában mutatkozik meg: akár 4K felbontásban is nyomulhatunk, DirectX verzióból 10/10,1/11 választható, FXAA, MSAA, Nvidia-karikon TSAA, VSync, hosszabb, illetve nagyobb felbontású árnyékok... Ha megengedheted, hogy plafonra csavard a grafikai opciókat, valami elképesztően gyönyörű. Ehhez elkél majd egy minimum 3, de inkább 4 giga memóriával megáldott videokártya, mert egy 2 gigáson még pirosba megy a mutató.

Újabb hatalmas újítás a Rockstar Editor is, melynek segítségével jóformán egy videoszerkesztőt kapsz. Akár konkrét filmeket is létrehozhatsz feliratostól, mindenestül. Az animációk nagyon durván festenek 60 fps-en. Zenéket is pakolhatsz a filmedbe, a kínálat szinte végtelen. Ha már zene, a rádiókkal kapcsolatban is toltak extra tartalmat a PC-s verzióba, hiszen The Alchemist és Oh No a The Lab nevű állomásra szedtek össze pár finom dallamot. Érdemes meghallgatni a végeredményt!

A változatos rádiókínálaton kívül akár saját zenekollekciódból is összeállíthatsz egy rádióállomásra valót. Egyszerűen pakold be őket a Dokumentumok\Rockstar Games\GTA V\User Music mappába. És ami tetézi az egészet: bárkit foghatsz a játékból és filmsztárt faraghatsz belőle. A kameraállásokkal is játszadozhatsz: ráközelítés, forgatás, magasság beállítása, effektezés (fényerő, kontraszt, szaturáció), filterek... Ha meguntad a GTA V-öt és a GTA Online-t, ez biztosan megtolja a játék időtartamát jópár órával. Én személy szerint kíváncsi vagyok arra, hogy miket hozhatnak a kreatív „rendezők" össze a későbbiekben.

Amennyiben hihetünk a Rockstarnak, hogy mindvégig tervben volt a PC-kiadás, tényleg ez tekinthető a Grand Theft Auto V definitív változatának. A PS4/Xbox One verzióról már írtunk decemberben, minden, amit ott olvashattál, itt is megállja a helyét. Megérte ennyit várnod, főleg, mivel akár Oculus Rifttel is játszhatod...

› irta: V

› Kiadó: Rockstar Games
› Fejlesztő: Rockstar Games

› 100%

› Értékelés

Mellette:

+ Nagyon durva grafika
+ Rockstar Editor
+ Extra rádióállomás és saját zenék használata

Ellene:

- Nüansznyi hibák az első napokban, ki fogják javítani
- Miért nem Blu-ray-en adták ki?

› PC infó

› **Ajánlott:** Intel Core i5-3470 3.2 GHz/AMD X8 FX-8350 4.0 GHz, 8 GB RAM, grafikártya 2 GB Geforce GTX 660 GT/Radeon HD 7870 vagy jobb, 65 GB HDD, Windows 7(SP1)/8/8.1 64-bit
› **Minimum:** Intel Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz/AMD Phenom 9850 2.5 GHz, 4 GB RAM, grafikártya 1 GB GeForce 9800 GT/Radeon HD 4870 vagy jobb, 65 GB HDD, Windows Vista/7(SP1)/8/8.1 64-bit

WAR FOR THE OVERWORLD

› PC

Istenek a föld alatt

A 90-es években a „Bullfrog" fejlesztőcsapat ugyanolyan fogalomnak számított, mintha manapság a „Naughty Dog". Mindenki tudta, milyen játékot fejlesztenek éppen, kikből áll a csapat, stb. De azt hiszem, a mai tíz-húsz évesek körében már elvétve találnánk olyan gamert, aki kapásból ismeri őket. A fő dizájnerük nevét azért ma is illik ismerni. Ő nem más, mint Peter Molyneux, és nem kisebb címek fűződnek a stúdióhoz, mint a Populos, Sydicate, Magic Carpet vagy éppen cikkünkhöz kötve a Dungeon Keeper-sorozat. A War for the Overworld éppen ez utóbbi cím szellemi örököse.

Nem kis kihívás ez, hiszen a Dungeon Keeper annak idején az Electronic Arts égisze alatt rengeteg díjat, elismerést söpört be, és több mint 15 évvel a megjelenése után is a közkedvelt Metacritic oldalán 10-ből 9 ponton áll mindkét része. Az Overworld eredetileg egy rajongók által alkotott rész lett volna a soha el nem készült harmadik rész helyett, ám ahogy nőttek az ambíciók és fejlődött a játék, végül Kickstarter finanszírozással (amelyet maga Molyneux is reklámozott, támogatott) 225 000 font összegyűjtésével saját, önálló független játékot alkottak. Lássuk tehát, hogy a rendkívül beszédes nevű Subterranean Games minőségben fel tudott-e nőni a feladathoz.

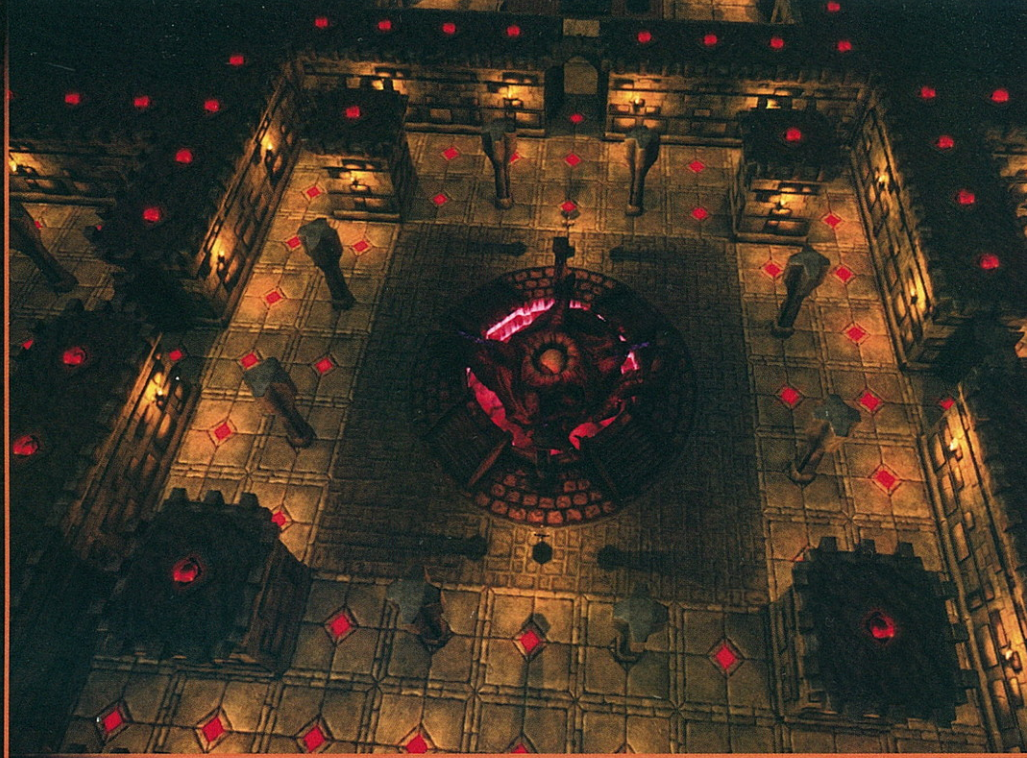
Régi játékmenet, új hibák?

Nézzük először, miről is van szó, hiszen a fiatalabbak még magát a stílust, nevezetesen a „Dungeon Management" játékokat sem ismerik. Alapvetően egy valós idejű stratégiáról beszélhetünk, azonban mindvégig a föld alatt fogunk tevékenykedni, és járatokat, komplett föld alatti épületrendszereket, bázisokat építhetünk.
Van még egy nagyon érdekes különbség, ami elsőre talán kissé szokatlan lehet, nevezetesen, hogy egységeinket nem tudjuk olyan mértékben irányítani a kurzorral, ahogy például egy Command and Conquer-szerű stratégiában megszokhattuk. Ez egyébként magának Molyneux-nak, hogy úgy mondjam az „isten komplexusa", hiszen Ő alkotta meg az „isten szimulátor" stílust is. Ezekben a játékokban közös volt, hogy közvetlenül nem irányíthattunk semmit, csak külső tényezőket befolyásolva tudtuk manipulálni embereinket.

Természetesen parancsokat továbbra is kiadhatunk, de pontos helyekre küldeni az egységeket a szó szoros értelmében nem tudjuk, legfeljebb a szokásos „nyilacska" ikont helyettesítő démon kézzel tudjuk felvenni és lepottyantani őket, ahová akarjuk. Ezenkívül hatalmas pofonokkal is tudjuk ösztökélni kis harcosainkat, ám

ezzel vigyázni kell, hiszen véges kis kedvenceink lojalitása. Ez egyben azt is jelenti, hogy létrehozni sem úgy tudjuk segédjeinket, mint a már említett stratégiákban, nem tudunk „építeni" magunknak katonákat, hanem ők akkor fognak maguktól eljönni hozzánk segíteni, ha felépítjük számukra a megfelelő körülményeket. Vegyük át akkor sorrendben, hogyan is épül fel alapvetően egy játék. Öt darab kis munkással indítunk, akikkel el kell kezdenünk terjeszkedni, a bázis fő épülete a „core" körül. Vigyázzunk erre az épületre,mert ha ellenfeleink szétverik, vége a játéknak!

Szóval, melósainkkal elkezdjük a szétverhető falakat kibontani, amellyel területhez, illetve aranyhoz jutunk. Hogy melyikben van „pénz", jól látható rajtuk. Miután van már valamennyi szabad területünk, elkezdhetünk építkezni. Az alapvető épületek a következők: „Lair", ez tulajdonképpen a fészek, ahol attól függően, mekkora területünk van, egyre több egységet tudunk tartani. „Slaughterpen" avagy a sertéstelep: ez gondoskodik katonáink, munkásaink étkeztetéséről. „Barracks", avagy a katonai kiképzések szobáit felépítve jönnek majd katonák bázisunkra. Van még kocsma, könyvtár, stb. Nagyon fontos, hogy bár e szobáknak nincsen előre meghatározott mérete, és olyan formában építjük ki őket, ahogy szeretnénk, azért meg kell felelnünk bizonyos méretnormáknak. Hiszen egy kiképzőhely minimum 3x3-as helyet igényel, és sosem fog működni, ha például csak egy hosszú csíkban akarjuk felépíteni. Miután egy egységnek megfelelő helyet építettünk, például a harcosoknak barakkot, ők szépen megjelennek majd, és elmennek edzeni. Innentől fogva a kiképzés és a szállás helyének mérete közösen határozza meg, hány egységünk lehet, persze a megfelelő ételmennyiségről is gondoskodva. A cél röviden minden pályán az ellenséges bázis magjának elpusztítása lesz.



„Mindenképp plusz pont már önmagában az is, hogy a program létezik, hiszen konkrétan egy kihalt stílusról van szó...”

Amennyiben bosszant minket, hogy csak közvetve tudunk beavatkozni a dolgokba, kattintsunk a varázslatok avagy „spells” menüpontra, ahol máris közvetlen tudjuk hatalmunkat gyakorolni. Villámot szórhatunk ellenfeleink harcosaira, felfedezhetjük a térkép addig nem látott területeit, gyógyíthatunk, munkásokat idézhetünk, és beköltözhetünk egy általunk kiválasztott egységünkbe. Ez utóbbi elvileg látványos dolog lenne, és pár másodpercig valóban az, hiszen ilyenkor FPS nézetben járkálhatunk az eddig felülről, izometrikus nézetben látott folyosóinkon. Sajnos, ezt a dolgot egyáltalán nem dolgozták ki a fejlesztők. Belóg a nézetünkbe a karakterek lába, keze, szerszámai, fegyverei, és folyamatosan átmegy rajtuk a kamera, mintha bugos lenne az egész. Kár érte, mert ebben sokkal több lehetőség rejlett. A bányászat során különböző tárgyakat találhatunk, amelyeket azonosítani kell, mielőtt pontosan megtudjuk, mit is tartalmaznak. Ezeket a „cultist” egységeink fogják felderíteni a már említett „Archive” szobákban. A fejlődési fa tulajdonképpen abban merül ki, hogy egyre több épületet és varázslatot kapunk, illetve ezeket tudjuk fejleszteni. Ezzel nagyon variálni nem kell, a középső nagy lila gömbben mindig mutatja a szám, hogy éppen mennyi új dolgot érhetünk el, illetve a játék mindig megtanít minkel az újonnan megépíthető dolgok kezelésére, hasznosságára. Például egy jó bázisnak védelem is kell, ezért amikor először hozhatunk létre kis mini ágyúkat, vagy kapukat az ellenség feltartására, pontosan megmutatja a játék, mit hová érdemes letenni.

A fő sztori, avagy kampány mód alatt a narrátor pályák előtti kis beszédeket tart. Ezek irtó hangulatosak. Nem véletlenül, hiszen Richard Ridings hangját hallhatjuk személyesen, aki a Dungeon Keeper-sorozat mentora is volt. De a fő játék mellett lehetőségünk van például a „Skirmish" módban, az általunk beállított kombinációjú és paraméterű pályákon a végtelenségig játszogatni. Vagy a „Sandbox" módban egy üres térképen végtelen arannyal, mannával kicsit lazítani, és építeni egy olyan bázist, ahol senki sem fog zavarni minket. Míg a „survivor" módban pont az ellenkezője történik, túl kell élnünk nagy nyomás alatt. A környezet változatosságának területén azért ne várjunk sokat, lévén a játék föld alatti folyosókon játszódik, így a frakciók közötti különbséget színek, faltextúrák jelentik. A grafika minőségére ezen kívül sok panasz nem lehet, a program hozza a Dungeon Keeperek világának stílusát, sőt, bizonyos egységeket a régiek ikertestvéreként köszönthetünk ismét köreinkben.

Mintha még hiányozna valami

A program bár hivatalosan megjelent, lépten nyomon üzenetekbe ütközünk, hogy még ez sem, az sem végleges, ez és ez fog bekerülni, de most már tényleg, csak várjatok picit. Ez persze lehet pozitív is, hiszen akinek tetszik a játék, mondhatja, hogy mennyivel jobb lesz, és micsoda ajándékok várnak még rá. Ugyanakkor negatív módon is felfogható, hiszen nem mindenki van oda az „Early Access" fogalmáért, és ha egy játék kijött, legyen már végleges. És itt tényleg nem pár kiegészítésről van szó, a játékmódok felénél az „ez még nem végleges" kiírás fogad minket, ami azért nem túl kellemes. Az én példámból kiindulva: hogyan ajánljak tiszta szívvel olyasvalamit, ami ki tudja, milyen lesz pár hónap múlva... Sajnos, az internetet böngészve is sok olyan hozzászólásba botlik az ember, miszerint érdemes lett volna még kicsit várni a kiadással, hiszen több embernél, főleg kampány módban rendszeres fagyások történnek. Szerencsére ez nálunk a tesztelés során nem fordult elő.

Ki vagy mi változott?

Összességében némileg gondban vagyok a játék értékelésével kapcsolatban. Mindenképp plusz pont már önmagában az is, hogy a program létezik, hiszen konkrétan egy kihalt stílusról van szó. Sőt, dobozos kiadás is érkezik belőle, ami Kickstarter program lévén dicséretes, valamint futni fog OSX és Linux alatt is. Vagánységban, jópofaságban azonban nem ért fel a nagy elődhöz, a Dungeon Keeper-sorozathoz. Sajnos, nem hiszem, hogy a mai világban, a COD-ok, Assassin's Creed-ek között sok fiatal kattanna rá erre a kicsit idősebbek által kedvelt játékstílusra. A régi nagy öregek azonban egy könnycseppet elmorzsolva vidáman játszhatnak majd vele, és visszagondolhatnak arra, amikor a hétvégi művházas PC-klubban, floppy lemezeken másolták fel nekik először az eredeti Dungeon Keepert. Ha pedig így nézzük, pár méterről, kicsit hunyorítva, nem is annyira más ez, csak mi lettünk idősebbek.

› írta: Thamazar

› Kiadó: Subterranean Games
› Fejlesztő: Subterranean Games

70%

Értékelés

Mellette:
+ Egy régi stílus újra él
+ A narrátor hibátlan
+ Alacsony gépigény

Ellene:
- Mai szemmel nem túl szép
- A FPS-nézet nonszensz
- Még kicsit bugos

PC infó

› **Ajánlott:** Quad Core 2.0 GHz, 8 GB RAM, grafikártya 1 GB GeForce GT 520/Radeon HD 5870 vagy jobb, 8 GB, Windows 7/8
› **Minimum:** Dual Core 2 GHz, 4 GB RAM, grafikártya 512 MB GeForce GT 440/Radeon HD 4870 vagy jobb, Windows 7/8

› PS3 › PS4 › X360 › XONE › PC

Nemcsak Babettásoknak!

A motorozás valahogy kimaradt az életemből. Hogy miért? Valószínűleg az első élményem ijesztett el. Egyszer régen ezt a történetet már leírtam egy online oldalon, de van annak már öt éve is. Szóval most ismét megosztom veletek. Bevezetésnek remek lesz.

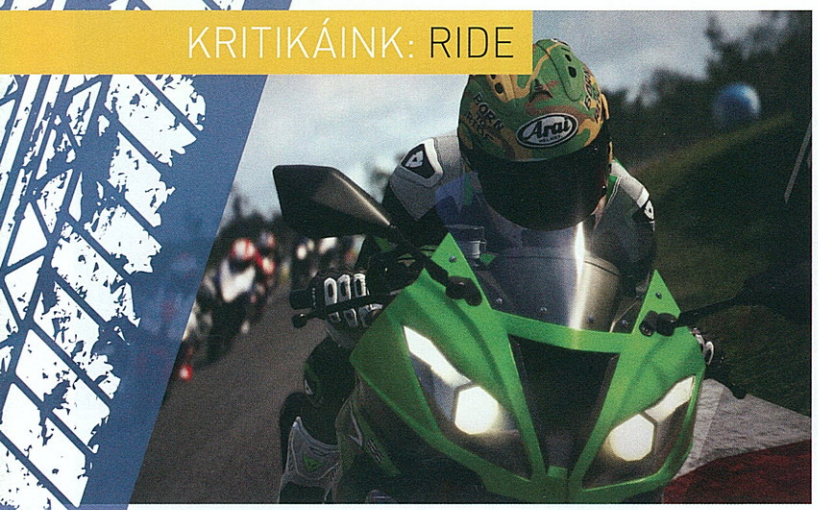
Jól emlékszem... 15 éves voltam. Nagybátyámnál jártunk, aki büszke tulajdonosa volt egy Simson Schwalbe Kr 51 típusú motorkerékpárnak. Tudjátok, az a ronda kék, amilyennel a Ride-ban sosem fogunk találkozni. Rábeszélt, hogy próbáljam ki. Az unszolása végül eredményre vezetett, de ekkor még ő sem látta előre a következményeket. Azelőtt még sosem ültem motoron, így minden az újdonság erejével hatott. A kísérlet nem tartott sokáig. Tettem egy kört az udvaron álló diófa körül, majd megmagyarázhatatlan oknál fogva elbizonytalanodtam. A gépsárkány megérezhette pillanatnyi megingásomat, mert önálló életre kelt. Ketten együtt, veszett tempóban érkeztünk meg a garázsba, egy olyan ajtón keresztül, amely addig csak kifelé nyílt. A helyiségben csak egy gyanútlan esztergagép és egy fémtokmányokkal teli vödör tartózkodott. A vödörrel végzett a meglepetés ereje, de az esztergagép végül megállított. Úgy vélem, a kívülről figyelő családtagok mindezt burleszkfilmszerű jelenetként élhették meg. Csak annyit láttak, hogy berobogok a garázsba, ahonnan a csattanás után kigurul egy elkeseredett vödör.

Szerencsére a történet főszereplői, azaz a vödör, az esztergagép és jómagam sérülés nélkül úszták meg a balesetet. Egyedül a garázsajtó szenvedett komolyabb sérülést, és nyolc napon túl sem tudott igazán nyitni felém. Inkább magába zárkózott, ami rendeltetését nézve nem túl előnyös. Az én rendeltetésem azonban az, hogy ilyen előzmények után éppen egy motoros játékról írjak tesztet. Bár még mindig jobb, mint egy esztergapad-szimulátor. A lényeg, hogy a történtek után soha többé nem ültem semmiféle kétkerekű erőgépen. És itt felvetődik a kérdés: pont én írjak tesztet a játékról, aki életében egyszer motorozott? Aztán eszembe jutott, hogy a viktoriánus Londonban sem jártam soha vérfarkasokkal küzdeni, mégis írtam múlt hónapban egy The Order 1886 cikket. Így végül megnyugodva kezdtem ismerkedni a játékkal. Most megosztom veled, milyen gondolatokat ébresztett bennem a Ride.

Gondolom egyetértesz abban, hogy az első kérdés általában egy versenyjátéknál: árkád jellegű vagy szimulátor? Én ezt nagyon egyszerűen el tudom dönteni. Amennyiben anélkül megyek egy kört, hogy idegzsábát kapva elhajítsam a lemezt a diszkoszvetés új csúcsát beállítva, akkor árkád játékról van szó. Ha viszont az első kanyarban kicsúszom, majd utána olyan pályaíven haladok, amilyet az ökör is csak vágtában vizel, akkor egyértelműen kőkemény szimulátorról van szó. Na jó, most persze sarkítottam egy kicsit, de biztos tudod, miről beszélek. A Ride egyik sem, és kicsit mindkettő. És ez a kettőség jól áll neki. Egy percig sem fogod azt gondolni, hogy a Milestone-fiúk nem tudták eldönteni, mit szeretnének fejleszteni. Inkább egy kellemes elegyet alkottak, amelyben a szimulátoros és árkád jegyek is megfelelő arányban vannak.

A megvalósításban ez úgy néz ki, hogy nem száguldozhatsz eszetlen módjára, itt fékezni is kell és ismerni a pályát. Szintén az élethűség mellett szól, hogy valódi motorok választhatók. Gyakorlatilag minden jelentős gyártó ismetebb modellje képviseli magát az elmúlt harminc évből. Száznál is több járgányról van szó. Én azért kicsit hiányoltam a Jawa Babettát! Megnéztem volna a virtuális nézők aszfaltra olvadó arcát, ahogy berobogok a célba ezzel a sárga istennyilával néhány Ducatti, Yamaha és Kawasaki előtt. De hogy mégsem vegytiszta szimulátorról van szó, jól példázzák az alábbi árkádgyanús lehetőségek: egyrészt a menüben számtalan segítséget állíthatsz be az ideális ívtől kezdve az automata sebességváltáson át a fékrásegítésig. Ilyenkor szép színes sáv mutatja a nyomvonalat és a fékezési pontokat. Nem újdonság. Másrészt futam közben lehetőséged van visszatekerni egy kicsit az időt, amikor alaposan bebénázol valamit. Néhány éve ezt sem tudják kihagyni szinte egyetlen versenyjátékból sem. Volt már dolgom rengeteg olyan motoros játékkal, ahol az irányítás elsajátításához rengeteg türelem, néhány tartalék kontroller, idegcsillapító és egy tapasztalt pszichiáter szükségeltetett, akihez bámikor fordulhattam. Esetünkben ilyesmiről szó sincs. Te is tapasztalni fogod, hogy ha adsz pár órát a játéknak, ráérzel majd az irányításra.

A Ride nem korlátozódik a klasszikus versenypályák világára, hiszen koncepciója szerint az utcai motorozás hangulatát kívánja visszaadni. Ezért ne csodálkozz, hogy motorosod egyszerű farmerben pattan a nyeregbe. Versenyződ öltözékén és megjelenésén azért te is alakíthatsz, mert a játék indításakor



a karaktergenerálás minden szépsége rád vár. Ez az opció meglehetősen visszafogott lehetőségeket kínál, amely kimerül a motorosod nevének, nemének, hajszínének és arctípusának kiválasztásában. A karaktered kialakítása tehát kissé fapados, de nézd el ezt a fejlesztőknek. Végül is nem egy húszas szintű motoros druidával készülsz sárkányokra vadászni.

A játék lelke a World Tour mód, amelynek keretén belül versenyről versenyre kell meggyőző teljesítményt nyújtanod. Sok változatos helyszín vár rád, ami meglepő és dicséretes. Többek között olasz, japán, francia, amerikai és wales-i színtereken állsz rajthoz, hogy aztán városokban, pusztákon, sivatagban vagy épp tengerparton harcolj a győzelemért. A versenyzőket mesterséges intelligenciájuk alapján két csoportra oszthatod. Vannak a buták és az okosak. A buták hozzád hasonlóan kisodródnak, egymásnak mennek vagy akár téged is felborítanak az első kanyarban. Az okosak viszont soha nem hibáznak, úgy mennek végig a pályán, mintha sínen húznák őket.

Az első pályákon még csak 700 köbcenti alatti gépekkel indulhatsz, illetve nem is lesz pénzed ezeknél komolyabb motorokat vásárolni. Ahogy jönnek a győzelmek, egyre magasabbra kerülsz a világranglistán, és egyre nagyobb teljesítményű mocikra válthatsz. És persze lesz pénzed a fejlesztésekre is. A gépsárkányod felpiszkálására sokkal több lehetőség lesz, mint amit a karaktergenerálás kínál. Jobbnál jobb felfüggesztésekkel, kipufogórendszerekkel, fékekkel és más egyéb alkatrészekkel teheted pengévé a motort. A World Tour mellett választhatod a Quick Mode-ot, ami éppen annyit tud, mint amit az elnevezése sugall: egy gyors játékot. Illetve ez nem teljesen igaz, mert a töltési idő ismeretében gyors játékról beszélni épp annyira túlzó, mint vakolatától szabaduló sarki fekvehányót "Párizs fényének" nevezni. A lényeg, hogy ebben a játékmódban bármelyik pályát és motort kiválszthatod és szabadon gyakorolhatsz. Csak az idő lesz az ellenfeled.
A teljes élményt a klasszikus versenyektől független feladatok egészítik ki. Van, hogy egy adott számú ellenfelet kell megelőznöd, máskor kézi váltóval kell versenyezned vagy az idő ellen küzdened. Ezek a kihívások kicsit megfűszerezik a hagyományos megmérettetéseket. Az online versenyen összesen tizenkét játékos vehet részt egyszerre, de választhatod akár az osztott képernyős megmérettetést is.

A játék vizuális prezentációja felemás képet mutat. Grafikafétisben szenvedők és grafkártya mániások nem a Ride oltárán mutatnak be áldozatot. A motorok kidolgozottsága csodálatos, inkább a pályák megvalósítása kopottas itt-ott egy kicsit. Kissé szögletes tereptárgyak, elnagyolt nézők és alacsony felbontású textúrák hirdetik, hogy nem a grafikájáért fogod szeretni.

"A karaktergenerálás kissé fapados, de nézd el ezt a fejlesztőknek. Végül is nem egy húszas szintű motoros druidával készülsz sárkányokra vadászni..."

A Ride egyáltalán nem rossz játék, főleg nem, ha a téma rajongója vagy. A töltési idő, a kissé fáradt grafika és néhány bug ugyan levon az értékéből, de műfaján belül nincs miért szégyenkeznie. Nemcsak profikhoz szól. Inkább pont az olyanoknak való, mint én, aki máskülönben csak a diófától az esztergagépig jut egy motorral a feneke alatt.

› irta: **Szasa**

› Kiadó: Milestone
› Fejlesztő: Bandai Namco Entertainment

75%

Értékelés

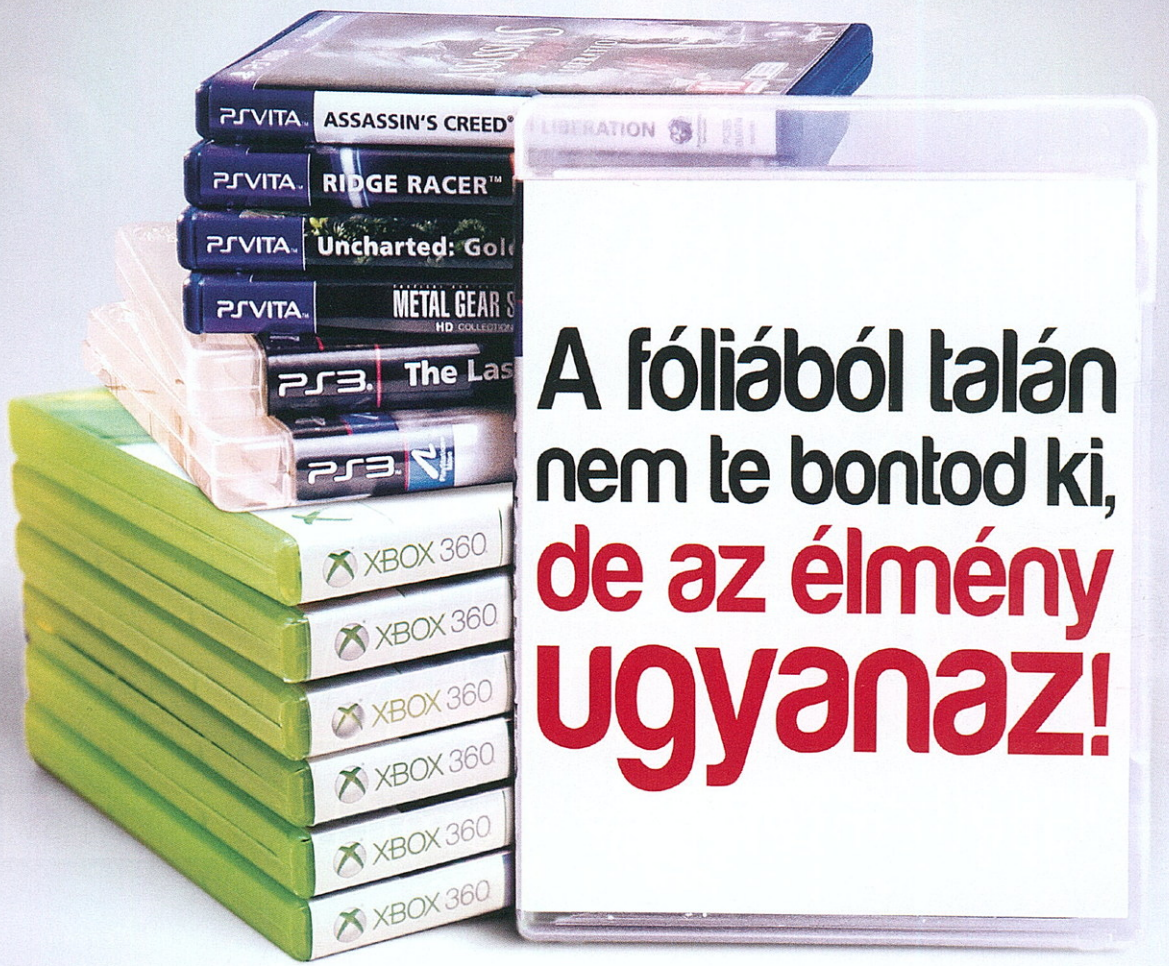
Mellette:
+ Elképesztő motorválaszték
+ Nem ijeszt el az irányítása
+ Csodás a motorok kidolgozottsága

Ellene:
- Nagyon sokat tölt
- A pályák megvalósítása lehetne szebb

PC infó

› Ajánlott: Intel Core i7-3770 3.4 GHz/AMD FX-8350 4.0 GHz, 8 GB RAM, grafkártya 3 GB GeForce GTX 780/Radeon R9 280X vagy jobb 35 GB HDD, Windows 7(SP1)/8/8.1
› Minimum: Intel Core i3-530 2.93 GHz/AMD Phenom II X4 810 2.60 GHz, 4 GB RAM, grafkártya 1 GB GeForce GTX 460/Radeon HD 6790 vagy jobb, 35 GB HDD, Windows Vista(SP2/7(SP1)/8/8.1

CONSOLE CORNER



A fóliából talán nem te bontod ki, de az élmény ugyanaz!

Használt játékok 30% KEDVEZMÉNNYEL és AKCIÓS JÁTÉKCSERE minden hétvégén!

Másnak talán használt, de neked még újdonság! Hatalmas használt játék választékkal és kedvezményes játékcserével várunk!

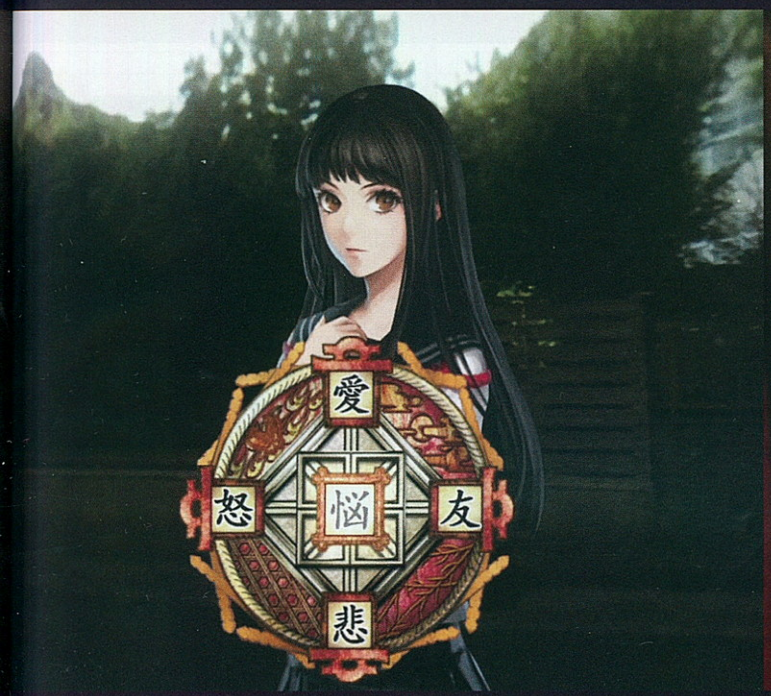
PS2 PS3 PS4 PSP PSVITA NINTENDO DS. NINTENDO 3DS. XBOX 360 XBOX ONE Wii

Cím: 1085 Budapest, Somogyi Béla u. 12. • Tel.: 061 266 4698 • Mobil: +36 70 277 8186 • e-mail: info@consolecorner.hu • MSN: info@consolecorner.hu • FB: www.facebook.com/consolecorner • TW: www.twitter.com/consolecorner
www.consolecorner.hu • Nyitva tartás: Hétfő: 10.00 - 19.00 • Kedd: 10.00 - 19.00 • Szerda: 10.00 - 19.00 • Csütörtök: 10.00 - 19.00 • Péntek: 10.00 - 19.00 • Szombat: 10.00 - 14.00 • Vasárnap: zárva

TOKYO TWILIGHT GHOST HUNTERS

Szellemtelen szellemirtás ›PS3 ›PSV

A tokiói szellemkalandot sokat ígérő premisszával áldotta meg a reklámcsapat. Elvileg a játék az interaktív képregény és a kegyelmet nem ismerő taktikai rpg találkozásaként fogható fel. Éppen egy olyan egzotikus címnek tűnt tehát, amely miatt a Vitát a sok megpróbáltatás ellenére szeretni lehet (mondjuk a cucc megjelent PS3-ra is). Mivel pedig a Danganronpa második felvonása óta nem volt szerencsém „egész estés" játékhoz a kis fekete kézben hordozhatóra, így már nyálcsorgatva vártam, hogy megszabadítsam a japán fővárost a gonosz szellemektől. Kár, hogy a dolgok végül balul sültek el, és még ráadásul habcsókember sincs.



A nyalás működési elve

Gimis kalandban lesz részünk sokadszor, de a zsánerre jellemző japáni klisék kiforgatása helyett tipikus szereplők még tipikusabb kalandjait élhetjük át. Van szomorú szemű, megmentésre/döntésre váró matrózblúzos leányzó, nagyon okos, de kerekesszékbe kényszerült fiatalember, jópofa feltaláló arc és vadkapitalista főszerkesztőasszony. Ami némi színt csempész a szürke percekbe, az a velük történő interakció esetén a fejét óhatatlanul felütő debilitás. A fejlesztőket láthatóan nagyon átjárja a japán videojáték-készítési filozófia tutorial ellenes felfogása, és ennek szellemében nem is nagyon magyaráznak meg nekünk semmit. Ez tisztelendő hozzáállás lehetne, ha értő kézzel, a lényeget felfogva intéznék az ügyet. Ugyanis még a Souls játékokról (és Bloodborne-ról) elhíresült From Software is szán némi időt és energiát arra, hogy az alapokat a kedves játékosnak elmagyarázza. Tehát hogy miként suhintunk egy karddal, mi módon használhatjuk a mordályt vagy a pajzsot, az sosem volt hétpecsétes titok. Tény hogy a játék valódi mélységeinek feltérképezése a felhasználóra van bízva. Tény, hogy a játék nem rág mindent a szánkba, mint történik az a játékosokat zömében hülyének néző nyugati szoftverek esetén.

Amit viszont itt tapasztalhatunk, az a másik véglet. A nem-játékos karakterekkel az interakció ugyanis cseppet sem magától értetődő módon zajlik. Egy-egy kérdésükre vagy állításukra nem előkészített, betárazott mondatokkal, hanem inkább a Bioware megoldását idéző módon reagálhatunk. Tehát van első körben négy lehetőségünk, hogy bizonyos érzelmek közül válasszunk, és ezeket viszonylag egyértelmű ikonok jelzik. Egy szív vagy mondjuk egy ökölbe szorított kéz. A Bioware-nél eddig tart ugye a dolog, ebből a választékból már megszülhető a reakciónk. A fejlesztő Toybox Inc. azonban csavar egyet ezen az amúgy tökéletesnek távolról sem nevezhető képleten. Az érzelmek kiválasztása után ugyanis kapunk egy újabb négyes választási lehetőséget. Itt orr, száj, szem: magyarán érzékszervek találhatóak. A fenti két négyes csoport együttes kombinációja eredményezi végül a reakciónkat. És hogy ez mennyire felel meg a szándékainknak, arra szolgáljon okulásul az alábbi kis történet. A játék elején új fiúként érkezünk a gimnáziumba (transfer student, mi más?) és természetesen egyből összeütközünk valakivel. Ha japán és gimnázium, az első percekben megtörténő ütközés borítékolható. Szerencsére csajokkal hoz össze minket a sors és a forgatókönyvírók kegyelme, méghozzá az egyikük az a szomorú cicamica, akiről már írtam a szereplőgárda kapcsán. Szó szót követ, és első ízben, mindenféle magyarázat nélkül módunk nyílik a leányzóval társalogni.
Én olyan választ szerettem volna, amiből tükröződik, hogy nem tartanám kizártnak a hölggyel a kapcsolatunk további elmélyítését. Erre a legkézenfekvőbbnek a szív és a száj kombinációja látszott. Arra gondoltam, hogy a kettő eredményeként a főhősöm mond majd valami szerelmeset. Ez történt? Hát nem. Legnagyobb meglepetésemre sikerült megnyalnom a kisasszonyt. Még néhány ilyen „baleset" után feladtam a dolgot, és szabadszellemben nekiálltam kísérletezni. A lányokat megnyaltam és letaperoltam, a fiúkat megütöttem és megharaptam, vagy legalábbis próbát tettem a dologra. Megettem mindent, ami az utamba került, legyen szó ismeretlen eredetű fehér porról, vagy netán ektoplazmáról. (Istenem, remélem, tényleg ektoplazma volt!)

A kevés alkalommal, amikor tényleges mondatok közül választhattam, törekedtem mindig a legidiótább, de ennek híján a legellenségesebb mondatok kiválasztására. A végsőkig tagadtam a szellemekben való hitet. Még akkor is, amikor kísértetek tucatjai lejtettek körülöttünk táncot, vagy amikor lépni sem lehetett a Poltergeist jelenségektől. Amikor csapatunk feltalálója kiötlött valami nagyszerűt és forradalmit, és ezt lelkesen prezentálni akarta, akkor az érdeklődés legenyhébb jelét sem mutattam. Sőt, ha csak lehetett, minden további magyarázat nélkül odébbálltam. Hogy inkább megnyaljak vagy megüssek valakit.

A fentiek csempésztek ugyan némi derűt a sablonos sztori okozta, alapvetően unalmas percekbe, de túl sok következménnyel nem jártak. Pedig a valóságban ez a viselkedés nem feltétlen vezet egy állásajánlathoz, a valóságról szerzett, igaz csak gyér tapasztalatom szerint inkább kikövezett utat jelent a vigyorgóba. Ennek ellenére mindenképpen alkalmazásba kerülünk, és verhetjük a szellemeket orrvérzésig. Ehhez a csatározáshoz képest pedig egy matekórán a padtárssal megejtett amőbameccs az interaktív szórakoztatás kulcsa.

Így neveld a szellemirtódat!

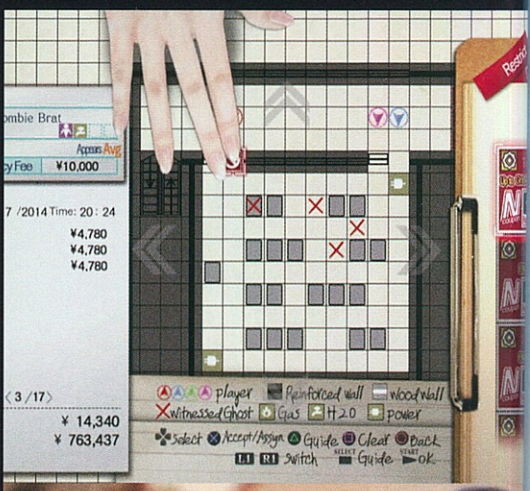
A szellemirtás előkészületekkel indul. Előrelátóan sót szórunk a konnektorok és egyéb meglepő helyek köré, amiken át a szellemek elslisszolhatnak. Csapdákat helyezünk el, satöbbi. Mindez pénzbe kerül, illetve csak bizonyos számú eszközt vethetünk be, hiszen különben az élelmes szellemirtó úgy felcsapdázna minden négyzetmétert, hogy a nyomorult asztráltestűnek esélye sem maradna.

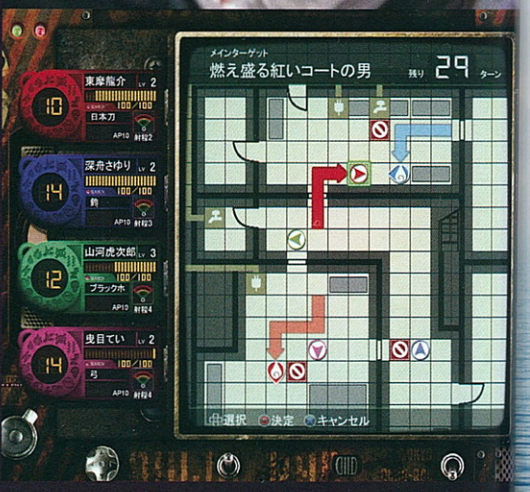
A fentiek után indul a csata. Ezt egy erősen minimalista négyzethálós terepen vívjuk, ami úgy nagyjából mutatja környezetünk alaprajzát. Tárgyakat, ablakokat, illetve a külvilágra nyíló ajtókat szerencsére nem látunk. Azért szerencsére, mert ha ezek fel lennének tüntetve, akkor határozott jelentéssel bírna számunkra az olyan segítőszándékú megjegyzés, hogy a főszellem a tábla körül ólálkodik. Vagy a bejáratnál. Esetleg az ablaknál. Így viszont szomorú mosollyal folytatjuk ádáz küzdelmünket néhány kísértetjárta, ősrégi Nokia 3210-es telefonnal, majd ha elfogytak a rendelkezésünkre álló körök, akkor kattintuk az újrapróbálkozásra. Ezt addig ismételjük, amíg már célirányosan tudunk a főszellemhez sietni, őt gyorsan és kétségbeesetten agyonverni. A küzdelem azon alapul, hogy a szellemet nem látjuk, csak ha megjelenik. Viszont előjelezhetjük a helyeket, ahol felbukkanhat. A mi feladatunk, hogy hőseink támadásával ezeket a helyeket a lehető legkiterjedtebben lefedjük. Elég sok szerencsére lesz szükségünk a taktikai érzékünk és a fejlesztéseink mellett.

Szellemekkel táncoló

A Tokyo Twilight sajnos komoly csalódást okozott. Harcrendszere átgondolatlan, a megvalósítható interakciók őrületbe kergetnek bárkit, aki nem kér a tömény debilitásból (ez szerencsére nem én vagyok). Cserébe a játék zömét kitevő harci képernyő úgy fest, mint egy rendkívül igénytelen lakáshirdetés. Mit lehet erre mondani? Legfeljebb annyit, hogy vigasztalódhatunk az ebben a hónapban PS Plus előfizetés mellett ingyenes MonsterBag-gel. Utóbbit már most nagyon ajánlom mindenkinek, a következő számban pedig írok róla.

„A játék zömét kitevő harci képernyő úgy fest, mint egy rendkívül igénytelen lakáshirdetés...”





› irta: Komédiás

› Kiadó: NIS America
› Fejlesztő: Toybox Inc.

›+0%

› Értékelés

Mellette:

+ Pihent aggyal a sztorinak vannak élvezetes percei
+ Jók a képregényes rész animációi

Ellene:

- Brutálisan félreértett mechanika minden szempontból
- Sablonos sztori, iszonyú csataképernyő

Láttam már nem egy játékot, amiről kapásból egy másik ugrott be. Láttam olyat, amelyik kísértetiesen hasonlított egy-egy régi kedvencre. Az Oceanhorn azonban egy teljesen új szintet képvisel, ugyanis sosem láttam még olyan játékot, amely ennyire lazán, szinte teljes egészében másol le egy mára legendássá vált sorozatot. Mondjuk ettől még lehet jó a játék, ami a múzsát elnézve jogosan lenne számon kérhető. Mi több, bíztam benne, hogy színvonalában és ötleteiben legalább részben felnő majd a feladathoz.

›PC ›iOS

OCEANHORN
Monster of Uncharted Seas

...avagy hogyan kell rosszul puskázni a másikról

Kerülgetem itt a forró kását, nevezzünk nevén a gyermeket! Az Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas kiköpött Zelda. Jelentős részt a Wind Waker című epizódból merít. A főszereplővel járod a világot, sorban fedezed fel a hajózással elérhető, különálló szigeteken található helyszíneket, megszerzett felszerelési tárgyaiddal egyedi technikát igénylő főellenségekkel befejeződő, egyre fifikásabb, összetettebb labirintusokon küzdöd magad végig. A sorozat kőbe vésett szabályai itt is érvényesek: magát az élményt nem a harcok, hanem a helyszínek rejtélyeinek felkutatása, a beszerzett felszerelések segítségével megoldott feladványok jelentik. Kis túlzással, ha egy Zeldát láttál láttad mindet. Az Oceanhorn pedig kapásból elárulja magát, ha csak érintőlegesen is találkoztál a Nintendo sorozatával.

„Meglepőnek tartom, hogy a fejlesztők eddig elkerülték a Nintendo általában kíméletlenül lecsapó jogászait, mert az összkép bizony kényelmesen kimeríti a plágium fogalmát...”

Ha a történetvezetésről van szó, a Zeldákra sem a komoly sztori miatt emlékszem. Az aranyos, meseszerű, a hangulatos helyszíneket ügyesen adagoló történet azonban mindig is fontos része volt az élménynek. Az Oceanhorn ugyanezt az egyszerűcske, mesélős történetvezetést próbálja mímelni, és teszi ezt jóval gügyébben, bár az itt is ősi képeken ábrázolt jelenetekkel felvezetett háttérsztori igyekszik hasonlóan misztikus alaphangulatot teremteni. Arcadia a gonosz ellen folytatott harcban ugyan győzedelmeskedett, az embereket rettegésben tartó gépszörnyetegek egyike, Oceanhorn azonban visszatért, ismét fenyegetve a békés szigetlakók és halászok életét. Egy megárvult fiúcska szerepében veszed fel a fonalat, akivel édesapád búcsúlevelére hallgatva a világot sújtó átok feloldására, és persze Oceanhorn legyőzésére teszel esküt – és irány a Nagy Kaland! A gyakorlatban ez épp elegendő a motivációhoz, de az ügyes atmoszféra-építéshez kevésnek bizonyul.

Az Oceanhorn közel sem akció-központú játék, a mérleg

nyelve mindvégig a felfedezés és a helyzetfelismerés felé billen az említett múzsához hasonlóan. Ez nem is baj. Magam is úgy fogtam a kalandba, hogy most jól felfedezem az egész szigetcsoportot, megfejtek minden titkot, megtalálok minden kincset. Az Oceanhorn azonban szinte mindenben közepesre teljesít. Példának okáért az időzítést igénylő összecsapásoknak nyoma sincs, a vad vagdalkozás (szinte) mindig célravezető, és hiába a harcok már említett eltompított szerepe, mindvégig hiányérzeted lehet. A labirintusok felépítése se nem összetett, sem nem izgalmas, akár félgőzzel is gond nélkül oldod meg a feladványokat. A felfedezés, az egyre újabb eszközökkel elérhető helyszínek ígérete rettentő csábító, ebben meg is lehet találni a szépséget, a játék már az első órákban belengeti az egyelőre elérhetetlen kincseket és érdekes(nek tűnő) szigeteket, ezzel is birizgálva a játékos fantáziáját. A szomorú igazság azonban az, hogy a játék semmilyensége itt is jelentkezik. Relatíve hamar leesik a tantusz, hogy bizony semmilyen szinten nem fogsz komoly kihívásokba futni, katarzist okozó sikerélménnyel gazdagodni.

A Zeldákat csak tisztes távolból ismerők számára talán bizarr lehet ez a folyamatos össze-összevetés, de egész egyszerűen nem lehet elvonatkoztatni tőle. Őszintén szólva kissé meglepőnek tartom, hogy a fejlesztők eddig elkerülték a Nintendo általában kíméletlenül lecsapó jogászait, mert az összkép bizony kényelmesen kimeríti a plágium fogalmát. Még felsorolni is nehéz azokat az elemeket, amelyek gyakorlatilag szinte nulla változtatással kerültek átemelésre: A történetmesélős ábrák. A hajózás a kameraállással meg a lövöldözéssel együtt. A kincsesládákból kiszedett kulcsok, vagy épp a szívecske-darabok, amelyekből négy darab kell a maximális életerő növeléséhez. A bombák. A kard és pajzs felállás, a kardos köríves csapás. A tematikus labirintusok, az aktuálisan megszerzett tárgyakra építő feladványok. A palackposta meg a pecázás. A belső tereken túlzottan visszhangossá váló effektek. A régebbi 2D-s részek négyzetrácsos, modulárisabb hatású felépítése. A kivágható, tárgyakat és pénzt rejtő bokrok, a felkapható koponyák és vázák. Egyes ellenfelek. A tárgyhasználat.

Ez még nem minden, ennyiből viszont már világossá válhat, miért lehetetlen nem felróni a készítőknek a kísérteties hasonlóságot. Mert ez nem szimpla ötlet-átvétel, hanem egy teljes játék jelentős részének pofátlan átemelése. Ez nem tisztelgés a múzsa előtt, hanem egy már bizonyított rendszer olcsó, már-már arcátlan kihasználása.

Ugyan az apróbb javítások, új ötletek mindegyikére kapásból tucatnyi lopott építőelem válaszol, az Oceanhornnak mégis megvannak a maga erényei. Az XP-rendszer által biztosított tárgylista-fejlesztés például elegánsan váltja le a Zelda „felszedtem ennyi pénzt, menjünk vissza megvenni az upgrade-et" kissé terhesnek

mondható metódusát, a hajózásnál a szélirány nyögvenyelős szerepének nyoma sincs (bár ez is valahol a játékmenet butításának eredménye). Koppintás vagy sem, egy kiegyensúlyozott, nem túl leterhelő kalandozást kínál. Könnyedebb hangvételének köszönhetően bárki pillanatok alatt belerázódhat. Megakadni gyakorlatilag csakis figyelmetlenségből lehet, ennek a nagyon specifikus zsánernek PC-n ráadásul nem nagyon akad más képviselője, így akár kuriózumként is tekinthetsz rá. Grafikai szempontból nem villant technikai bravúrokat, amit egy mobilos gyökerekkel rendelkező porttól nem is várhatsz (merthogy eredetileg iOS platformokról származtatható), ám a maga módján remekül illeszkedik a mesés, légies atmoszférához, megbocsájthatóvá téve a játékidő tetemes hányadát uraló, kilencvenes éveket idéző izometrikus kameraállást. A jellegtelen harcrendszer ellenére akadnak egész jópofa boss-harcok, még ha nem is eredeti ötletek. A zenei oldal pedig a játék talán egyetlen igazán kiemelkedő része, a soundtrack jelentős részét jegyző zeneszerző kifejezetten tehetséges, akit olyan japán komponista veteránok egészítettek ki, mint mondjuk Kenji Ito és Nobuo Uematsu (igen, a Square legendás dallamainak kiötlője).

Akik nem félnek eltávolodni a (PC-n) szokásos stílusoktól, és pár délutános, pillekönnyű, szerethető kikapcsolódásra vágynak, elszórakozhatnak vele. Épp ez az Oceanhorn legnagyobb hibája is egyben. Az átemelt koncepció kerek egészet alkot, a készítők mégsem merték túlságosan beleásni magukat az egyes játékelemek kidolgozásába. Minden pontján érződik a felületesség, hogy kis büdzséből szerettek volna valami hatalmasat alkotni, ami hamvába holt ötletnek bizonyult.

A tapasztaltabb játékosok sem igazán izgalmas megoldásokkal, sem kihívással nem fognak benne találkozni. És egyedi karakterrel nem rendelkezik. Belépő szintű akció-kalandjáték kisebbeknek, ami még így is sokkal játékosabb és mélyebb, mint az indie kínálat felkapottabb élményjátékai. Ha rendelkezel valamelyik iOS eszközzel, inkább nevezz be a hordozható verzióra, a platform kínálatában már inkább sorolható a minőségibb darabok közé. Talán épp ezért nem is lehet rá igazán haragudni, eleve más közönségnek kívánt megfelelni. Kár, hogy ezt igen könnyű elfelejteni, amikor az ember nagy képernyőn játszik vele.

› írta: TheSickness

› Kiadó: FDG Entertainment
› Fejlesztő: Cornfox & Brothers

65%

Értékelés

Mellette:

+ Kisebbek számára ideális belépő szintű akció-kalandjáték
+ PC-n kuriózumnak tekinthető
+ Erős zenei oldal

Ellene:

- Egy közkedvelt játék pofátlan nyúlása
- Nem sok egyedi ötlettel rendelkezik
- A mobilos koncepció nagy képernyőn kevésnek bizonyul

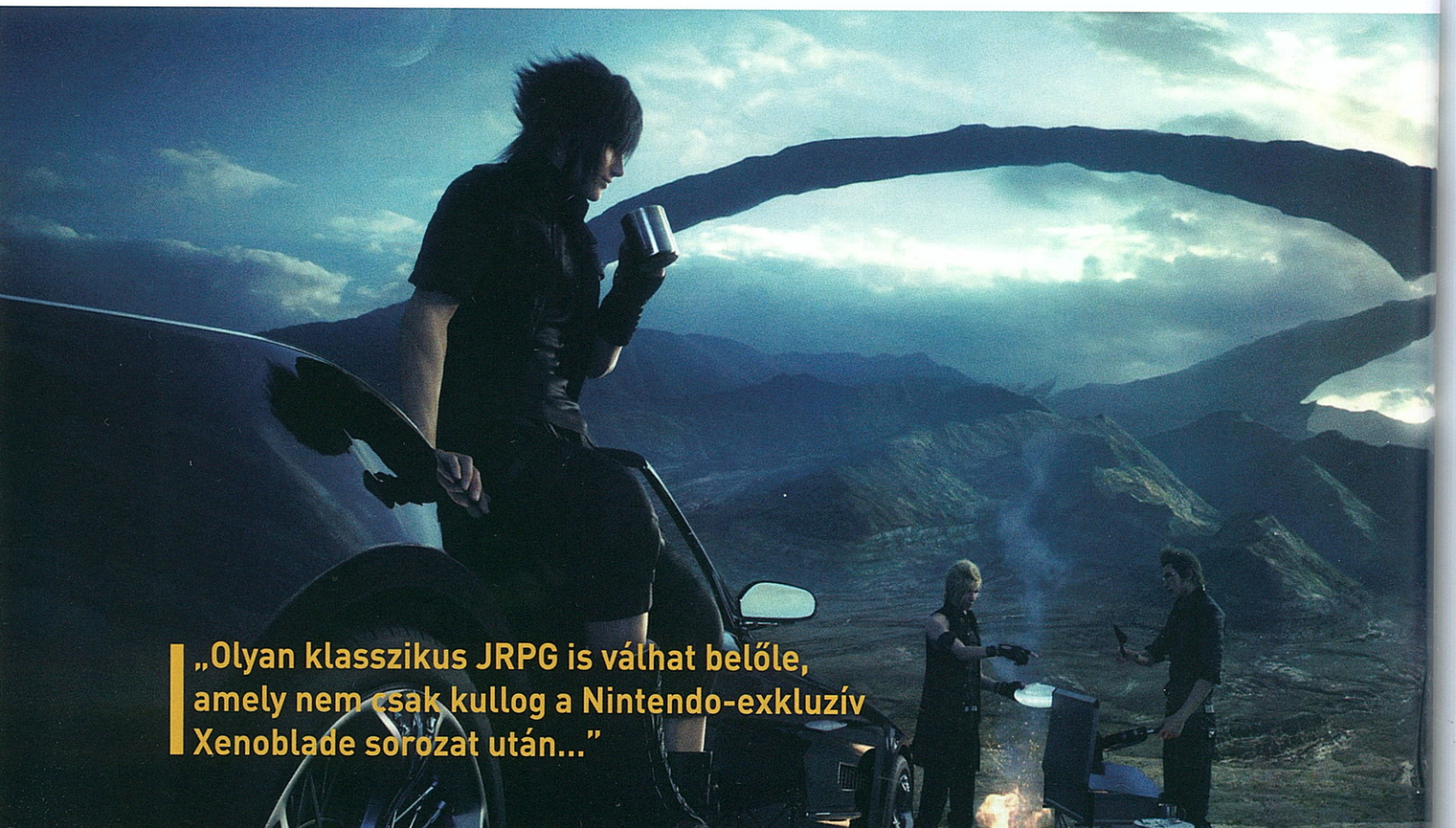
PC infó

› Ajánlott: Dual Core 2.2 GHz, 2 GB RAM, grafikártya 512 MB GeForce 8800 GT vagy jobb, 800 MB, Windows 8
› Minimum: Dual Core 1.7 GHz, 1 GB RAM, grafikártya 256 MB GeForce 8600 vagy jobb, 700 MB, Windows 7

FINAL FANTASY XV

Egy sorozat méltó visszatérése?

Az FF-rajongók fantáziáját közel egy évtizede izgatja a Final Fantasy Versus XIII, amely eredetileg az akkoriban egykének szánt XIII mellékszálaként került a köztudatba. Végül teljes értékű tizenötödik részként ölt végleges formát valamikor a jövőben. Idén már bárki belekóstolhat, aki hajlandó a PSP-s Type-0 úgy ahogy felturbózott nextgen kiadásáért teljes árat fizetni.



„Olyan klasszikus JRPG is válhat belőle, amely nem csak kullog a Nintendo-exkluzív Xenoblade sorozat után...”

Az Episode Duscae demó nevét adó helyszín egy sziklákkal behatárolt, országúttal körülölelt, fákkal, tavakkal, barlangokkal behálózott völgy. A valóságosnak ható, idilli helyszín persze hamar elárulja, hogy ízig-vérig fantasy világba csöppentél: a távolban gigászi kristály csillog, brontoszauruszra emlékeztető óriások isznak békésen a tó vizéből. A kisebb-nagyobb barátságos és ellenséges lények sem fordulnak elő a valóságban, és hamar belefuthatsz a Chocobókba is. A sorozat előző részeinek fényében üdvözlendő, hogy Duscae teljesen nyílt, töviről-hegyire szabadon bejárható. A barangolás pedig elkerülhetetlen, a nem éppen önkéntes száműzetésben lévő Noctis herceg és bandájának továbbjutásáért ugyanis rendesen meg kell dolgoznod. Lerobbant kocsijuk megjavíttatására elég szép summát kellene áldoznod, ennyit viszont csak a környéket rettegésben tartó behemót, Deadeye levadászásával lehet összekaparni, így a feladat adott. Előtte azonban fel kell őt kutatnod, ráadásul megfelelően felkészülten kell csatába menned - a kutatás pedig jó móka, Duscae számos érdekességet és mellékküldetést kínál.

A valós idejű harcok már nem idegenek a sorozattól, a XV persze sok mindenben más lesz. Alap, hogy a játék egyetlen irányítható karaktere, Noctis az egyik ravasszal kapásból egy kitérő beállásba állítható, innen kilépés után támadhat, vagy a keményebb támadások kivédése után ellencsapást indíthat.

A rendszer másik sarokköve a fegyverek kombinálása. Noctis varázsfegyvereket használ, amelyek az összeállítás függvényében akár egyszerre is bevethetők, a különböző feladatokra (nyitó vágás, kombózás, befejezés, ellencsapás, kilépő támadás) Te oszthatod be az adott eszközöket, ezzel gyakorlatilag egyedi támadássorokat összeállítva indulhatsz csatába. Mindehhez jönnek az egyes fegyverek által biztosított mozdulatok (pl. távolsági dash-támadás vagy teleportálás ellenfelekre / magaslatokra) és alap buffok (MP- és HP-töltés, Critical Hit % növelés). Ráadásul minden speciális mozdulat MP-ből táplálkozik, így nem használhatod felelőtlenül ezeket a képességeket.

Az eddigiek alapján egy összetett, izgalmas, és meglehetősen élvezetes rendszert sikerült felépíteni a játékhoz, amely remélhetőleg hosszabb távon is tartogat meglepetéseket. A Final Fantasy XV ismét egy olyan rész, amely korának legszebbjei közé tartozik. Technikai gondok ugyan még akadnak, jelen pillanatban a képfrissítés folyamatosan meg-megbicsaklik, és a felbontás sem préseli ki a gépek maximumát. Mindez azonban nem számít, hiszen ez még csak a demó, amely még így is képes letaglózni a játékost / nézőt. A dizájn kedves a szemnek, a táj látványa szemkápráztató, a helyszínek hihetőek. Az élőlények mozgása szimplán lenyűgöző, az effektek gyönyörűek (érdemes kivárni a jóval veszélyesebb éjszakákat is emiatt), a mai szintnek megfelelően akadnak filmszerűbbre hangolt jelenetek, a demóban beszerzendő Summon / Eidolon ellövése pedig felér egy szájtátós látványfilmes élménnyel. Az egész játék ráadásul él és lélegzik. A kisebb települések életszerűek, az épületek nem szimpla díszletnek tűnnek, hanem élhető létesítmények hatását keltik. Noctis társai a harcokban jönnek felsegíteni, a gyógyítást megköszönik, rácsodálkoznak a méretesebb ellenfelekre és megjegyzéseket tesznek szinte mindenre. Jelzik, ha érdekességre bukkannak, a benzinkútra betévedve a kocsik közt ugratják egymást, vagy épp csak nézelődnek.

Még nem látni, milyen is lesz a végleges játék, azonban a potenciál megvan benne. A külsővel nem lesz gond, a karakterek rendben vannak, a szinkron kiváló (amelyből japán és angol is választható), a nagyzenekari dallamok passzolnak a nagyszabású kalandhoz. Minden egyes részén érezni az odafigyelést, hogy a japán kiadó most tényleg valamit nagyot szeretne robbantani. Ha kellő mennyiségű és minőségű tartalommal töltik meg a világot és nem mennek el túlságosan a mozis élmény felé, akkor egy olyan klasszikus JRPG is válhat belőle, amely nem csak kullog a Nintendo-exkluzív Xenoblade-sorozat után, hanem megmutatja, bizony ülhet még Final Fantasy a zsáner trónján.

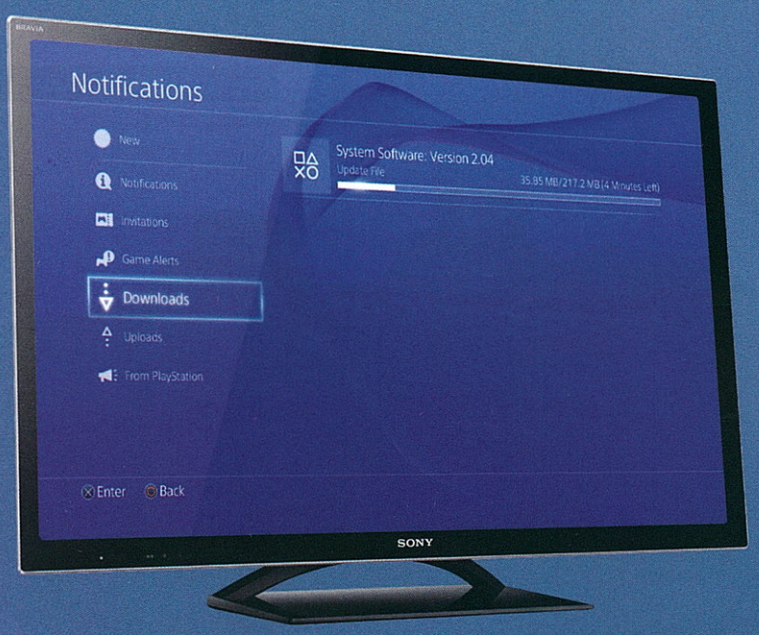
› irta TheSickness

PlayStation 4 alapok...

Nem olyan rég Szasa hívott fel telefonon: „Figyelj Jedikém! Random olvasók kerestek meg telefonon és e-mailen (mint egy ügyfélszolgálatot), hogy segítsünk már és magyarázzuk el, hogyan kell egy frissen megvásárolt PS4-et üzembe állítani, mivel magyar leírást nem tartalmaz a csomag, valamint nem tudják beállítani a PlayStation Network-öt. Legyél olyan rendes és írjál már erről egy cikket, amolyan útmutató gyanánt!" Roger that, Boss! (Valóban sokan kerestek minket emiatt. A legemlékezetesebb eset az a középkorú olvasónk volt, aki reggel hétkor hívott Tapolcáról, azzal a határozott céllal, hogy segítsek beállítani a PS4-et, mert neki nem megy. A korai hívás oka szerintem, hogy egész éjjel fent volt és próbálkozott, vagy nem tudott aludni miatta. Én azért még tudtam volna... – Szasa).

KEZDETI LÉPÉSEK

Megvan a gép. Mivel is kezdjünk? Először is örüljünk, mint majom a farkának! Egy remek játékos élmény küszöbén állsz, és már csak pár lépésre vagy, hogy kedvedre lövöldözz/versenyezz/felfedezhess/mászkálhass/egyéb virtuális tevékenységet végezhess (a megfelelő rész aláhúzandó); ám ugyanez vár, ha netán másmilyen konzolt vásároltál volna. Kicsomagolás után jöhet az összeszerelés; feltételezem, ez senkinek nem fog gondot okozni. A PS4-hez egy darab DualShock 4 kontroller, egy micro USB-töltőkábel, egy mono-headset, egy hálózati kábel (1,5 m), valamint egy HDMI-kábel (2 m) jár a csomagban. A HDMI-kábel egyik vége megy a konzolba, a másik pedig a televízióba; ha a TV-készüléked nem rendelkezne ilyen bemenettel akkor sajnos kénytelen leszel valamilyen átalakítót vásárolni hozzá (pl. Scart, VGA). Bekapcsolás után, kérni fogja, hogy csatlakoztasd a kontrollert a géphez (az USB-kábellel), valamint opcionálisan, ha van, akkor a PlayStation®Camera-dat is, ami után az internet kapcsolatodat kell beállítani (ha Wifi-t használsz, akkor nem túl bonyolult a beállítás, LAN-kábel esetén csatlakoztatnod kell azt a PS4-hez, és megadnod a megfelelő paramétereket; ha nem megy, akkor az internetszolgáltatód biztos segíteni fog). Első beüzemeléskor automatikusan feldobja a rendszer az internet beállításának lehetőségét, ám ha kihagynád, akkor a későbbiekben a Settings > Network > Setup Internet Connection menükben találod ezt az opciót. Ezután még néhány beállítási lehetőség fog várni (megfelelő időzóna kiválasztása, energiagazdálkodási opciók), majd a PlayStation 4 felhasználási feltételeit olvashatod el, és ha minden fasza-feszes, akkor azt fogadjuk el. Máris üdvözöl a rendszer és a főképernyőn találod magad hamar. Ha sikeresen beállítottad az internetkapcsolatodat, akkor a legutóbbi szoftverfrissítéseket kell letöltened és telepítened (System > System Software Update). Legutóbb a 2.50-es system update érkezett meg, amelynek egy halom új funkciót köszönhetünk: pl. a DualShock 4 gombkiosztásának átvariálását, immáron Facebook fiókunkkal összekapcsolódhatunk (ami által barátainkat könnyebben megtalálhatjuk), valamint további kisegítő lehetőségeket és trófea fejlesztéseket is.



PSN

A PlayStation Network egy olyan online rendszer, amely biztosítja az összeköttetést a játékosok között, illetve a Sony által nyújtott tartalmakhoz, játékokhoz. A PSN-re való belépéskor a barátaink állapotfrissítései, üzenetei jelennek meg; rögtön látjuk, ki mit csinált éppen a konzolon, melyik játékból szedett ki trófeákat, stb. Emellett számos hasznos funkciót is felkínál, pl. online streamelést, a Share Play funkcióval régiófüggetlenül adhatjuk kölcsön játékainkat, a Store-ból pedig könnyedén vásárolhatunk, vagy letölthetünk demo-kat. Használatához Sony Entertainment Network (SEN) fiókra lesz szükség. Első bekapcsoláskor a PlayStation Network-re való csatlakozást már akkor felkínálja a gép, mikor az elsőként felkínált User1 feliratú profilodra böksz (kezdetben így fog elnevezni a PS, de ezt meg tudod változtatni); későbbiekben pedig ezt is a Settings > PSN menüben találod.

vagy bejelentkezéskor kattints a New User (Felhasználó létrehozása) lehetőségre. Ha már rendelkezel ilyen fiókkal, amelyet anno a PS3-as gépeden regisztráltál, akkor sok teendőd nincs, csak szimplán jelentkezz be a felhasználóneveddel és jelszavaddal. De ez esetben is találkozni fogsz plusz funkciókkal: például immáron beállíthatod, hogy tevékenységeidet, trófeáidat, stb. kik láthatják (bárki, csak barátok, barátok barátai, senki). Ha vadonatúj profilt regisztrálsz, mindössze egy aktív email-címre lesz szükséged, mivel fogsz kapni egy visszaigazoló levelet, és az abban található linkre kattintva tudod hitelesíteni a profilt. Amikor az adataidat adod meg, (ország, nyelv, születési dátum, város, irányítószám, email-cím, neved, valamint online felhasználóneved), gondold át, mely országot választod meg, mivel több Store létezik. Más-más ajánlatok, játékok érhetőek el az amerikai, a brit vagy például a japán áruházban, nem is beszélve a magyarról, de szerintem érdemes megmaradni a saját országunknál. Ha más nem, akkor készíthetsz több accountot is (bekapcsoláskor mikor látod a profilodat, mellette mindig ott lesz a New User opció) és így kedvedre nézegetheted a különböző online áruházak kínálatát (egy gépen összesen 16 profilt hozhatsz létre). Az alapadatok megadása után beállíthatod, milyen szinten legyen látható a profilod és annak tevékenységei, majd az email-es megerősítés után már kész is a profil. Viszont ezáltal még nem tudsz például online multiplayert játszani, ahhoz már PlayStation®Plus előfizetés szükséges.

Online elérhető magyar nyelvű használati utasítás:

PS PLUS

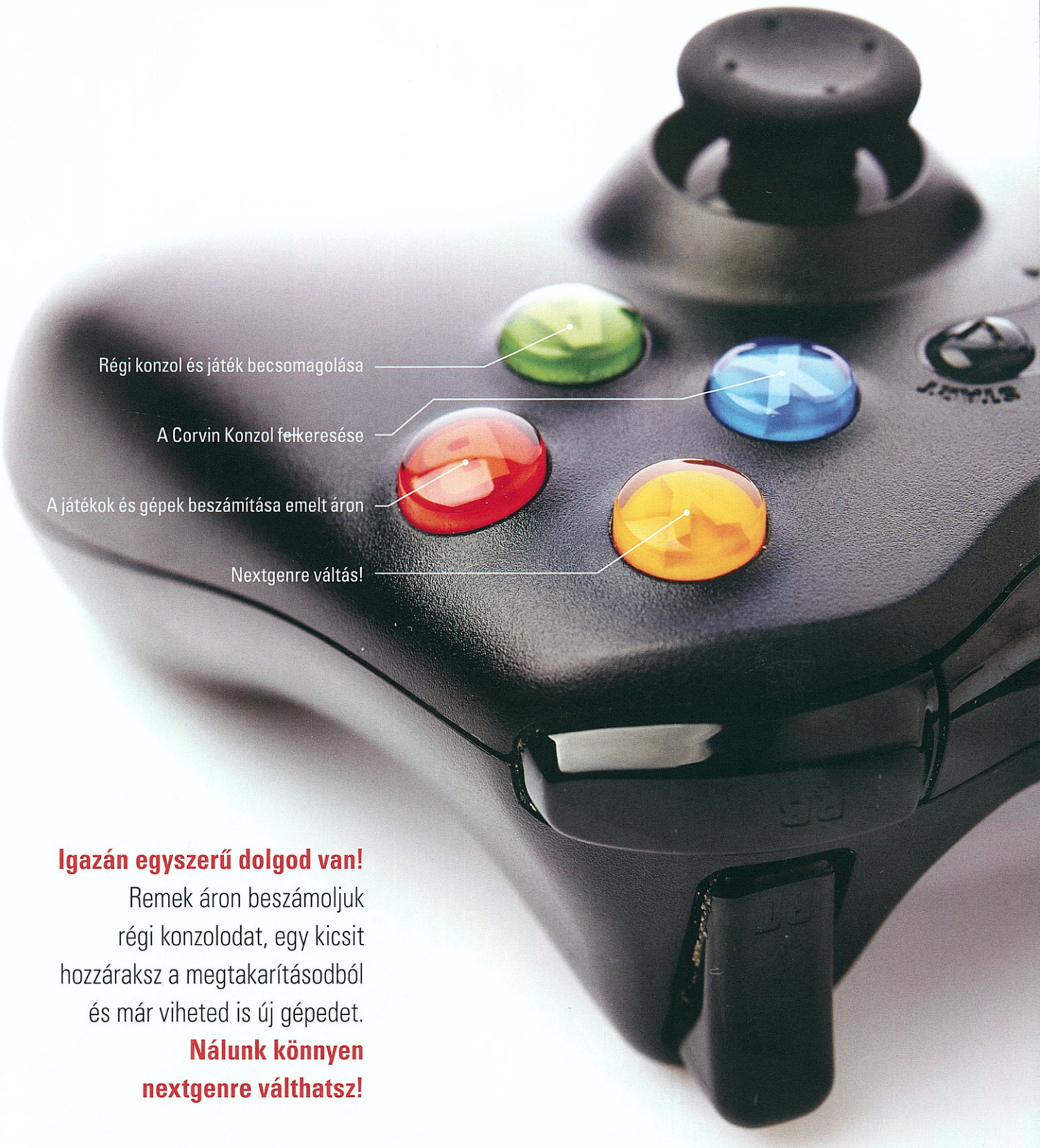
Ezzel az előfizetéssel jócskán kedvezményes áron vásárolhatsz meg bizonyos tartalmakat, 3 giga felhő alapú tárhelyet biztosít (akár a mentéseidre is), exkluzív ajánlatokat érhetsz el, online multizhatsz, és az Instant Game Collection révén ajándékjátékokat kapsz havonta. PS Plus nélkül csak ún. Free-to-Play játékokat lehet online játszani (pl. DC Universe Online, War Frame). Háromféle csomag közül választhatsz: az 1 hónapos előfizetés (jelenleg) 2098 Ft, a 3 hónapos 4500 Ft, az éves pedig 15 000 Ft. Igazából egy eredeti játék áráért kapsz egy éves szolgáltatást, ami nem egy rossz üzlet, pláne, hogy havonta kapsz ingyen játékot. Bár azt jó tudni, hogy az ajándékjátékok csak addig játszhatóak, amíg az előfizetésed él, szóval nem örökre szólnak ezek a game-ek. Első bekapcsoláskor, miután létrehoztad a PSN-profilodat, rögtön fel is dobja a PS Plus lehetőségét, már akkor is regisztrálhatsz; a későbbiekben pedig a PS Store-on belül fogod megtalálni (az a kék szatyor kinézetű ikon jelzi a boltot). Ha szeretnéd a PS Plus-t, akkor nincs más teendőd, mint egy aktív bankkártya adatait megadnod, és online megvásárolni a csomagot. Figyelem: a lejárati idő után automatikusan levonódik a következő részlet és hosszabbodik az előfizetés; ha ezt szeretnéd elkerülni, akkor a Beállítások (Settings) menüpontban a vásárlási opciók (Purchase Settings) alatt ez kikapcsolható. További jó tanács, hogy a bankkártyád adatainak megadásánál ügyelj arra, hogy például per (/) jelet ne használj, még akkor se, ha található ilyen a pontos címedben. Én például a 17/A-ban lakom, és amíg ezt ütöttem be, érvénytelen címnek vélte mindezt a PSN, majd két óra google-ezés és fórumozás után találtam rá a megoldásra. Viszont van egy jó hírem is: ha vadonatúj PS4-gyel rendelkezel, és ezáltal feltételezhetően új vagy a PS Network-ön, akkor jár neked 14 nap ingyenes PS Plus szolgáltatás. Keresd a 14 Day FREE Trial feliratot a PS Plus résznél. Az aktiválásához szintén kártyaadatot kell megadni (utána kapcsold ki az automata megújítást), és máris jobban felfedezheted, mit is ér a PS Plus.

Nagyjából ezek lennének a főbb alaplépések egy új PS4 esetében. Ha mindezeken túlvagy, nincs más teendőd, mint megkeresni Szasát a PlayStation Network-ön, jelöld be ismerősnek, majd hívd ki egy FIFA-mérkőzésre. Aztán pedig, ha megverted, küldj neki egy üzenetet, hogy „Jedi barátod üdvözöl..." (Jedi egyszer, azaz EGYSZER vert meg FIFA-ban, azóta mindenhol ezzel jön... – Szasa).

› írta JediEco

Újgenerációs konzolra vágysz?

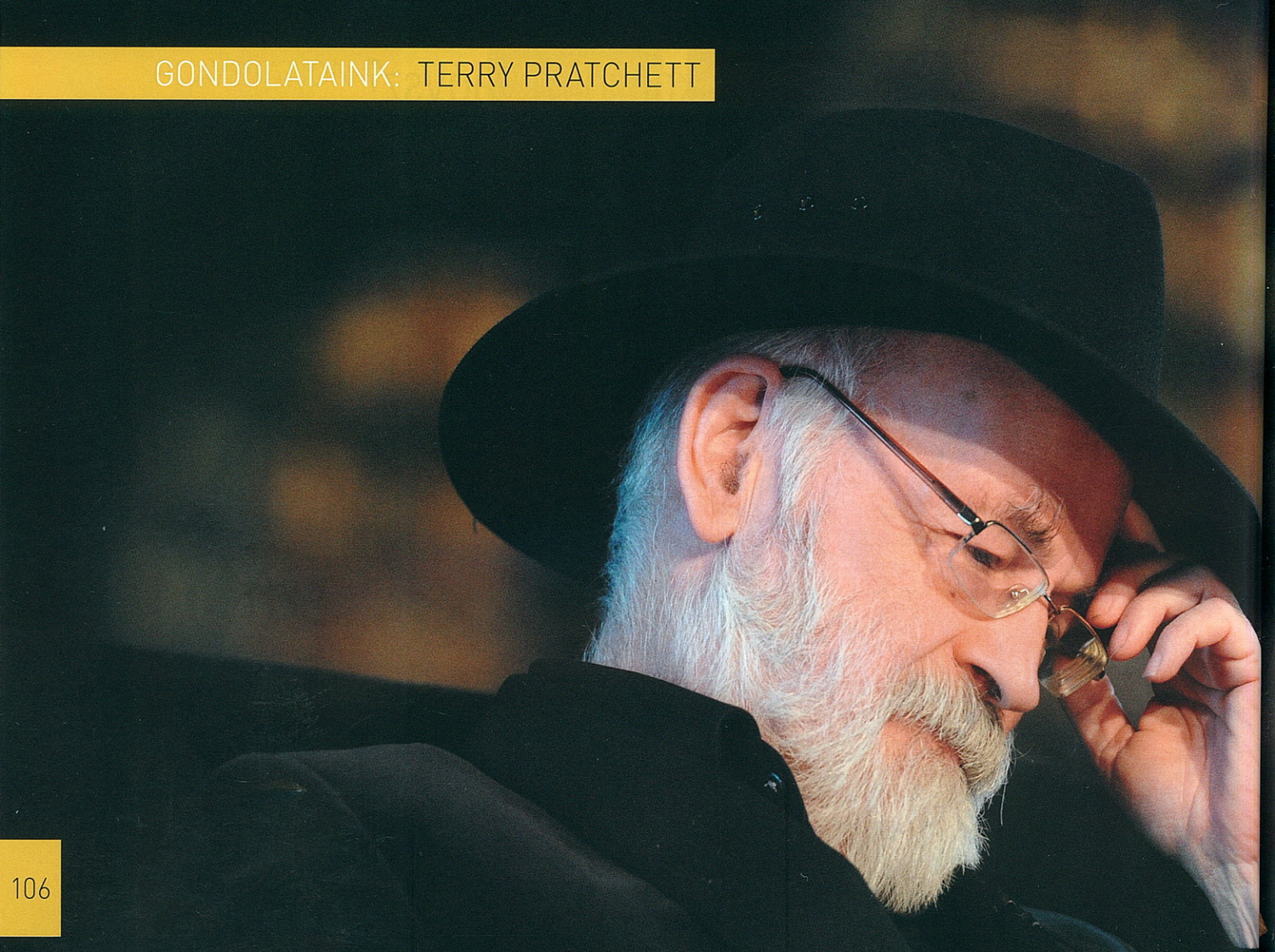
VEDD KEZEDBE AZ IRÁNYÍTÁST!



Igazán egyszerű dolgod van!
Remek áron beszámoljuk
régi konzolodat, egy kicsit
hozzáraksz a megtakarításodból
és már viheted is új gépedet.
Nálunk könnyen
nextgenre válthatsz!

C | O | R | V | I | N | K | O | N | Z | O | L

1082 Budapest, Üllői út 52/a | Tel: 061 233-89-87 | Mobil: 0670 426-14-64 | E-mail: info@corvinkonzol.hu



Terry Pratchettre emlékezünk (videojátékokon keresztül)

Az időszámításunk szerinti 2015. év márciusának 12. napján Sir Terry Pratchett személyesen találkozott egyik legsikerültebb karakterével, Halállal. A találkozó pontos lefolyásáról a tudomány jelen állása szerint a nagyérdemű soha nem fog értesülni, és ez így is van jól. A brit irodalmi élet egyik legmeghatározóbb sir-je ugyanakkor rendkívüli örökséget hagyott maga után, amelybe nem csak könyvek, de jól sikerült filmek és videojátékok is tartoznak. Mi most – értelemszerűen – főleg az utóbbiakra koncentrálunk.

Szövegesek

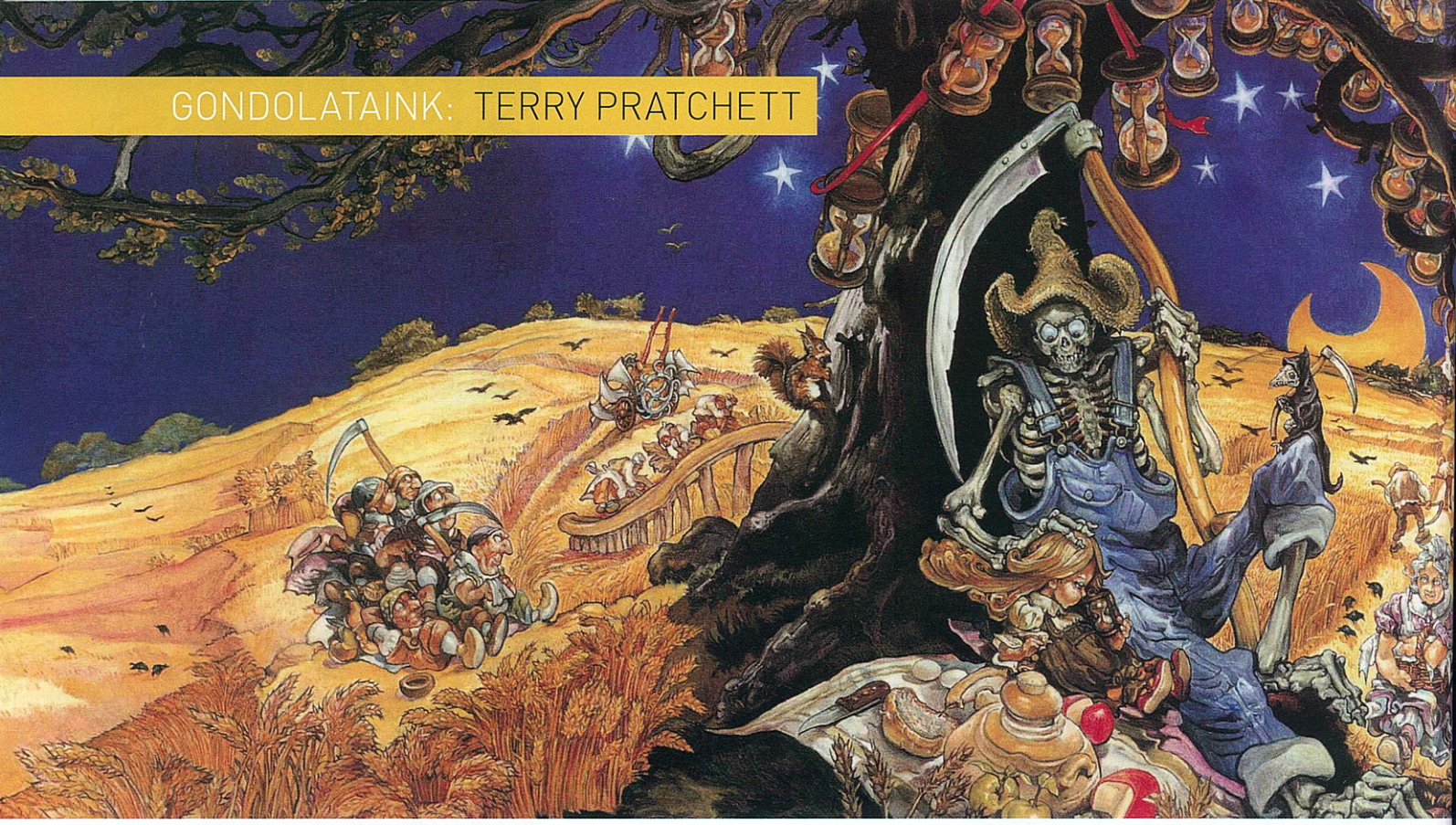
Minden jelentősebb fantasy író rajongótáborában felfedezhető néhány elszánt geek arc, akik végül az imádott művek alapján összehoznak egy jellemzően szöveges kalandjátékot. Így van ez George R. R. Martin esetében, és nincs máshogy Terry Pratchett rajongóinál sem. Ennek megfelelően az első, e cikkben bemutatott Korongvilág játék egy szöveges alapú program, amely a The Colour of Magic címet viseli. A cím azonossága a legelső, 1983-ban megjelent Korongvilág regényével nem véletlen, hiszen egy direkt feldolgozáshoz volt/van annak szerencséje, aki ezt a játékot kipróbálja.

A következő játék, melyről rendkívül kevés szó fog esni, a fenti cím kicsit átvariált változatát bírja titulusul: Discworld: The Colour of Magic. A program mobilokra jelent meg, ezért nem valószínű, hogy valaha közöm lesz hozzá. Hitem szerint ugyanis a két valamire való telefonos játékot, a Snake-et és a telefonbetyárkodást már egy ideje maga mögött hagyta az emberiség. Most viszont már ideje áttérni a finomabb falatokra!

Orángután a könyvtárban

Terry Pratchett írói munkásságát feltehetően éppen annyira nem kell senkinek sem bemutatni, mint mondjuk Rejtő Jenőét. Ha valaki mégsem olvasott volna tőle egyetlen betűt sem, az örülhet, hiszen a világirodalom egyik leghumorosabb és legeredetibb szerzőjének köteteit fedezheti fel szűzi elmével, és igazán minőségi olvasnivalókkal ütheti el a szabadidejét. Mivel a cikk az egyik kedvenc szerzőm videojátékok világában tett kiruccanásainak állít elsősorban emléket, ezért részletesebben nem mennék bele a regények taglalásába. Legyen elég annyi, hogy Terry Pratchett írói univerzumának – mondjuk így – tengelye, a Korongvilág regények egy érdekes, parodisztikus, a tipikus középkori fantasy kliséket kiforgató világban játszódnak. Mindezek mellett a cselekményben sokszor található áthallás a mi valóságunkra. Terry Pratchett zsenijét dicséri, hogy sosem válik a mondanivalója szájbarágóssá, a humora pedig egészen páratlan.

„Hitem szerint ugyanis a két valamire való telefonos játékot, a Snake-et és a telefonbetyárkodást már egy ideje maga mögött hagyta az emberiség...”



Discworld (csak így, simán)

Nem az a meglepő, hogy 1995-ben, a kézzel rajzolt point and click játékok aranykorában megjelent az első, nagyközönségnek szánt Korongvilág-feldolgozás, hanem hogy csak akkor jelent meg. Hiszen már első ránézésre is szembeötlő, hogy Terry Pratchett műveinek különösen jól áll ez a zsáner. Mert mi kellett akkortájt egy közönségsiker kalandhoz? Egyedi, humoros világ, flúgos mellékszereplő-gárda, és egy esetlen főhős, aki fortéllyal, és nem testi erővel tud érvényesülni (Monkey Island, Maniac Mansion, Zak Mckracken). A Korongvilág-regények esetében mindez ugye adott, így a munka oroszlánrészét egy talpraesettebb fejlesztőcsapat a jogok megvásárlásával le is tudhatja. Ám akármennyire is evidensnek tűnhet egy ilyen döntés, az 1983-as első Korongvilág- regények megjelenéséhez képest több mint egy teljes évtizedet kellett a megjátékosításra várni. Ráadásul ekkor sem a két point and click óriás (LucasArts, Sierra) valamelyike karolta fel a projektet, hanem a Psygnosis. A fejlesztést pedig egy viszonylag apró és ismeretlen csapat, a Perfect Entertainment végezte.

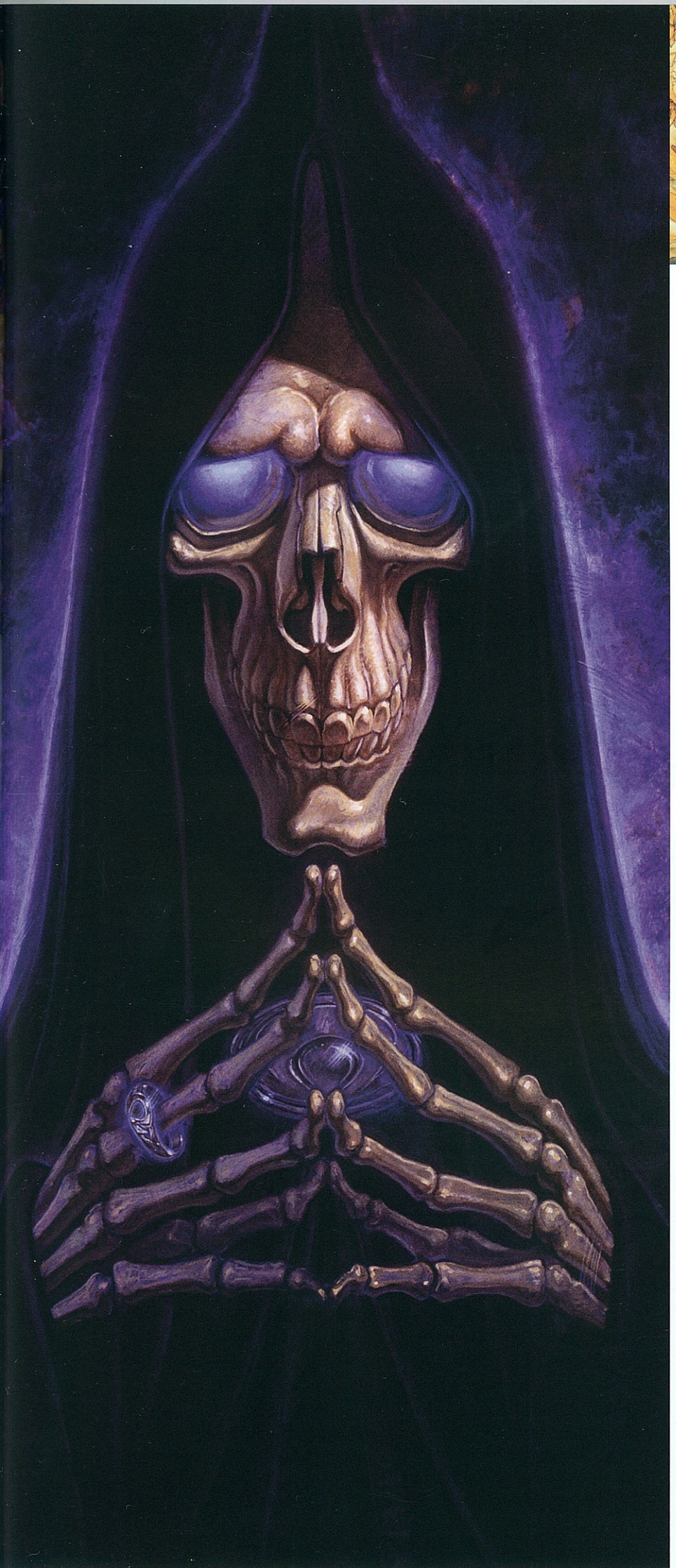
A játék sztorija elég érdekesre sikeredett. A középkorban a szerzetesek körében bevett eljárás volt a kompilálás, tehát hogy kész szövegekből ollóznak ki részleteket, majd ezekből állítanak össze egy teljesen új művet. Hasonló, kompilált alkotás ennek a játéknak a forgatókönyve is. Az alaptörténet nagyjából követi a Guards! Guards! (magyarul is megjelent Őrség! Őrség! címen) regény cselekményét, de részleteket tartalmaz a Moving Pictures-ből (szintén létezik belőle hazai kiadás: Mozgó képek). Viszont a Guards! Guards! főszereplőjét, Sam Vimes-t lecserélték Rincewind-re (magyarul Széltoló), aki ugye többek közt a legelső regény főhőse is volt. A játék grafikája nagyon szépen hozta a Pratchett-borítók jellegzetes stílusát, és Rincewind szinkronhangját nem kisebb személyiség, mint az egykori Monty Python-tag, Eric Idle kölcsönözte. A művészeti része tehát nagyon rendben volt a dolognak. Érett is belőle egy folytatás.

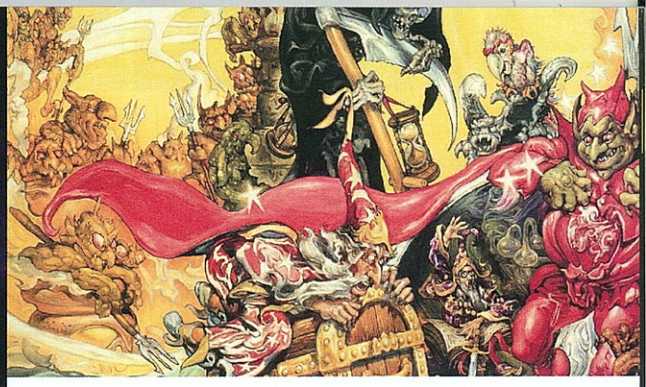
Discworld II: Missing Presumed...!?

A Halál szabadságra ment. Ezzel az erős központi bonyodalommal indított a második rész. Aki jártasabb Pratchett írásaiban, az már sejtheti, hogy a játék a Reaper Man (magyarul: A Kaszás) című regényre alapoz a leginkább, bár továbbra is tartalmaz részeket más könyvekből, elsősorban, ahogy az első rész esetén is, a Moving Pictures-ből. A főszereplő maradt Rincewind. A játék az első felvonáshoz hasonlóan a PC mellett megjelent Sega Saturn-ra és Playstationre is.

Discworld Noir

Akik olvasták a Grim Fandango újrakiadásáról írt tesztemet, azoknak talán rémlik, hogy a kétdimenziós, kézzel rajzolt grafikától az elmozdulás a számítógépes háromdimenziós irányba annyira nem sikerült a LucasArts-nak, hogy lényegében ebbe a projektbe buktak bele. Ám ahol a korszakos óriás elesett, ott érdemes egy kisebb stúdiónak próbálkoznia. Vagy mégsem? Egy évvel a Grim Fandango megjelenése után, tehát 1999-ben, az eddigi Korongvilág-játékokat is fejlesztő Perfect Entertainment lényegében egy klónnal állt elő. (Persze szigorúan értelmezve az eddigi Discworld játékok is azok voltak.) Ebben még nincs is semmi különös, nem először történt ilyesmi



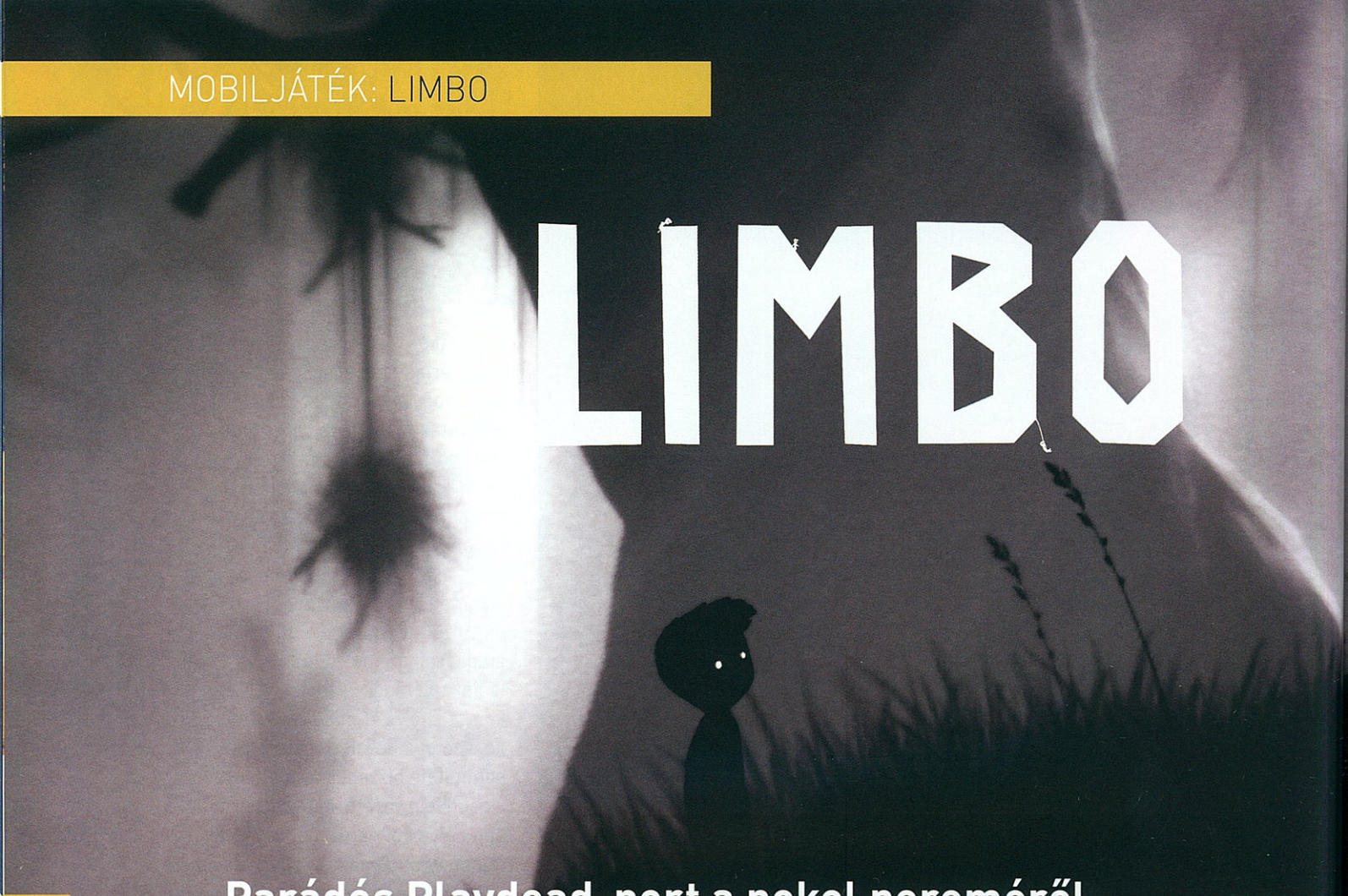


a szórakoztatóiparban. A dolog pikantériáját ebben az esetben az adta, hogy egy óriásit hasaló címet próbáltak minden szempontból leutánozni. Így aztán átvették a Grim Fandango noir hangulatát (ritka módon nem passzol a Korongvilághoz), háromdimenziós grafikáját. Meglepő módon egyedül a komédia maradt ki ebből az újrafőzött levesből, holott az alapanyag miatt ez adta volna a leginkább magát. Mert a Noir elég komor játék lett, még ha tesz is kísérletet a nevettetésre. Hogy semmit ne bízzanak a véletlenre a csőd felé vezető, hatsávos autópálya építgetésénél, kivágtak mindent, ami miatt az előző részeket láthatóan szerették a népek. Így aztán Rincewind útilaput kapott, és a sztori sem valamelyik regényt követte, hanem az új főhőshöz (Lewton, a magándetektív) hasonlóan a játékhoz találták ki. Hogy végül mennyire jött be a dolog, azt mi sem példázza ékesebben, mint hogy a fejlesztőcsapatnak ez volt az utolsó munkája. Így aztán a point and click hőskorával együtt tűnt el a Discworld a videojátékok világából. Viszont van ok a bizakodásra.

Mit tartogathat a jövő?

Terry Pratchett irodalmi hagyatékát jelen állás szerint a lánya, Rhianna Pratchett gondozza. Ha valakinek a hölgy neve ismerősen cseng, az nem a véletlen műve. Rhianna kisasszony ugyanis több játékhoz is írt már sztorit, többek között az Overlord-sorozathoz is. Ebből pedig, valamint a kalandjátékok visszatéréséből (a Telltale és más független kiadók sikerei) arra következtetni, hogy már nem kell olyan nagyon sokat aludni egy újabb Korongvilág játékig, talán nem is akkora botorság.

› írta: Komédiás



Parádés Playdead-port a pokol pereméről...

› iOS › ANDROID › PS VITA

Limbus: szél, perem, él... LIMBO: a latin nyelvből átemelt kifejezés némileg módosult változata, egyben a dán illetőségű Playdead stúdió fenomenális puzzle-platformer videojátékának címe. A produkció lassacskán ötödik életévét is betölti már, érdemei azonban elévülhetetlenek. Ezt látszik igazolni, hogy február végén a korábbi konzolos kiadások után befutott a mobilokra szánt verzió, amelyet mostanáig tízezernél is többen szereztek be a Play Áruház felületéről. A LIMBO sikerét kiváló játékmenetének és rendkívül egyedi képi világának köszönheti. Ez a kombináció olyan ütős platformerré tette, amelyet még a síkbeli mászkálós játékok aranykorában is a mennyekbe menesztettek volna. Egyszerre modern és klasszikus, egy időben üde és régmúltat idéző alkotás.

Adott egy furcsa figura (akinek még a nevét sem ismerjük és az arcát sem láthatjuk), aki egy... rémséges erdő kellős közepén ébred, hogy rögvest elveszett nővére nyomába eredjen. Bármilyen kalandokba is keveredett eddig a fiúcska, az bizonyára gyerekjáték volt a mostani szürreális liezonhoz képest. A pokol peremén, a lombok alatt olyan rémséges teremtmények, halálos csapdák, megoldandó fejtörők és felhergelt erdőlakók várják, amilyenek még rémálmaiban sem ölthettek formákat korábban. Eme vidék maga az ördög lakhelye és lépten-nyomon be is bizonyítja: ez a nyomasztó helyek legnyomasztóbbika. A noir ábrázolási stílus egyik gyöngyszeme a LIMBO, ahol a fény a háttérből pislákol befelé és legtöbbször csak sejtetni, mintsem láttatni enged, így a játékos formákból ismerhet rá környezetének elemeire. A minták és színek ebben az árnyvilágban számunkra nem léteznek. Fiúcskánk cselekvési eszköztára nem túl gazdag, de éppen elegendő. Tud jobbra-balra rohangálni, ugrani, peremeken felkapaszkodni, létrákat, köteleket mászni és tárgyakat megragadni. Ez minden képesség, amivel rendelkezünk, ezekkel kell tehát megoldanunk a számtalan fejtörőt, feladványt és persze önvédelmet tanúsítanunk a gonosz kreatúrák támadásaival szemben. A megoldandó talányok zseniálisan fonódnak egymásba. Néhol éleslátásunkra kell támaszkodnunk, néhol pedig jól fejlett logikai képességeink határait keresgéli.

A színek és a fény hiánya már önmagában is letaglózó erővel veti rá magát jókedvünkre, a csend viszont ezzel párosulva egyenesen lehangoló mélységekbe ránthat minket. A minimalista zajok és neszek tökéletesen kiegészítik a játék depresszív atmoszféráját, zenére itt nincsen szükség. A kevesebb néha több elve a LIMBO esetében nyer valódi értelmet. A hangulati elemek és az egyszerű, de nagyszerű grafikai megjelenítés pazar játékmenettel vegyítve az egyik legjobb platformjátékká teszi a LIMBO-t, amely leginkább a klasszikus Heart of Darkness elképzelt, pokolbéli változatának szellemi örököse lehet. Ami

konzolok kontrollerein könnyen kezelhető volt, az itt most két fokkal nehézkesebbé vált. Fizikai gombok hiányában az irányítás nem ad olyan visszajelzéseket, mint a valódi vezérlőké, ráadásul esetünkben még virtuálisakat sem rajzoltak fel a kijelzőkre. Ezért fordulhat elő az, hogy haladás közben az ujjunk észrevétlenül a képernyő közepéig csusszan, eltakarva a játéktér legfontosabb szegmenseit. Ez persze nem a program rovására, sokkal inkább az érintőkijelzős navigálására írandó negatívum.

Ha el tudtok tekinteni a fent említett kényelmetlenségtől, akkor az egyik legszuperebb logikai „szaladgálós" címmel ajándékozhat meg általa szeretett mobilotok. Javallatként legalább a 4.5" feletti kijelzőt említenénk, ellenjavallatként pedig a minimum 16-os karikát tennénk meg, mert egyrészt kis képernyőn elvesznek a feketeségbe olvadó részletek, másrészt pedig elég beteg dolgok történnek időnként ahhoz, hogy ne legyen korhatáros. A játéba se főmenü, se nehézségi szintek, se egyéb kalibrálható lehetőség nem került, a főcím alól egyből az éles kalandokba keveredünk. Ilyen példaértékű letisztultságot csak alig néhány minőségi produkció képes felmutatni. A LIMBO 1.345.- forintért szerezhető be Android és iOS készülékekre. A hardverigény minimális, az árcímke megfelelő, az élmény pedig változatlanul makulátlan. Nincs kifogás, tessék beszerezni.

„Ilyen példaértékű letisztultságot csak alig néhány minőségi produkció képes felmutatni..."

› írta: FutuRetrO

› Kiadó: Playdead
› Fejlesztő: Playdead

>95%

„Apu, apu! Mivel játszanak a bácsik? Had nézzem fiam, biztos az új Bloodb... mi a lófa...?!"

Onival egyik közös Evolve-ozásunk közepette elkalandoztunk a retro világában, amit nagyon nem volt nehéz a hosszas matchmakingek között. Megemlített egy játékot, ami számára nagyon kedves cím volt, de én csak hallomásból ismertem. Úgy döntöttem beszerzem az ominózus Mega Drive kazettát, hogy Onival együtt végigvigyük, ami által ő elmerülhet az emlékek és érzelmek tengerében, én pedig bővíthetem retro kompetenciámat, nem mellesleg játsszunk egy jót, amit megoszthatunk Veletek!
Dr. Zaius

Mint azt a bemutatkozómban is írtam, Sega Megadrive-on kezdtem a pályafutásomat. A Sonic 2 és CD, Final Fight CD, Golden Axe 3 és egyéb nagyágyúk mellett volt még egy nagy kedvencem, amit sosem találnátok ki: a címben forgó Miki egeres játék lenne az. Már kis pöcsös koromban is mindenevő voltam, mindegy volt, hogy a játék erőszakos akció vagy rajzfilm-adaptáció, csak legyen minőségi (ez a téma megérne egy külön cikket, mert a kisebbeknek szánt feldolgozások régen baromi jól sikerültek). A World of Illusion gyermekkorom videojátékai közül az egyik legkedvesebb cím, amin nem fogott az idő kegyetlen vasfoga (ellentétben sok másik alkotással, amik lényegében irgalmatlan buták/csúnyák/rosszak csak bennünk élnek szép emlékként). Miki egér és Donald kacsa kalandja egy bűvészmutatvány főpróbáján kezdődik, amikor is hőseink találnak egy mágikus dobozt (ez a tárgy Pete-hez, a klasszikus Miki cartoon-ok ellenlábasához tartozik és ebben a történetben egy gonosz mágust alakít), ami elrepíti őket egy mesebeli világba. Az egész pikantériáját a lényegében három különböző kampány adja meg, ugyanis a két hős néhol eltérő helyszíneken kalandozik. Valamint két játékos esetén együtt indulnak útnak és ezáltal a játékmenet is átalakul a kooperatív élmény maximalizálása végett (erről később). Nagyon készültem erre a közös játékra, továbbá kíváncsian vártam a doktor reakcióját, hiszen eme 1992-es alkotás kimaradt neki. Jómagam kellemesebbet nem is csalódhattam volna a programban, de lássuk Zaius hogy élte meg a kalandot.
Oni

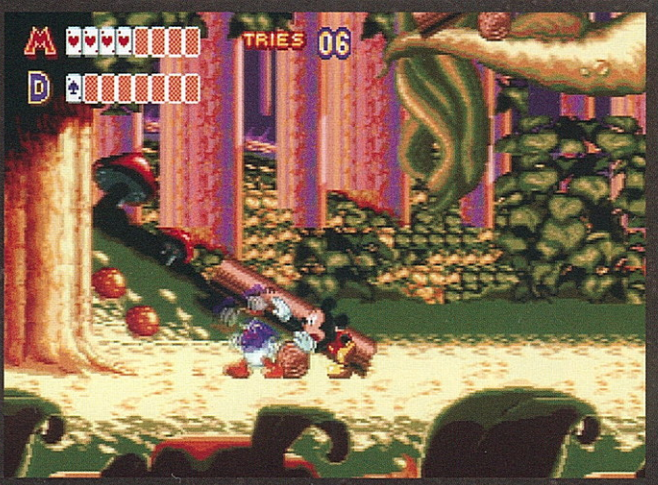
> **„A World of Illusion gyermekkorom videojátékai közül az egyik legkedvesebb cím, amin nem fogott az idő kegyetlen vasfoga..."**

A játék címében szereplő Illusion szó egy Sega exkluzív Disney-sorozatra utal, mely javarészt Miki egérre épít. 1990 és '95 között összesen négy epizód jelent meg belőle különböző Sega-rendszerekre. Az első epizóddal, a Castle of Illusion-nal egy páran biztosan találkoztatok is azóta, hiszen 2013-ban megjelent a felújított 2.5D-sített (3D-s karakter, 2D-s pályatervezés) verziója többek közt PSN és Xbox Live rendszerekben. A World of Illusion ennek a sorozatnak a harmadik része, mely csak és kizárólag Mega Drive-ra jelent meg 1992-ben, remek kritikai fogadtatások közepette. Bár az Onival lévő közös játékot vártam, magától a címtől kicsit féltem, ugyanis rég eltávolodtam már a Miki egér-univerzum rajzfilmjeitől, mindenféle pingvineknek, szivacsnak, meg kövér családapának köszönhetően. Ennek ellenére kb. 10 másodperc elég volt hozzá, és minden kételyem szertefoszlott.

Bámulatos munkát végzett a Sega, igaza van Oni-nak, kiállta az idők próbáját. A figurák kellően nagyok, színesek és részletesek, valamint animációjuk is gazdag. Nem csak küllemre ugyanolyanok, mint a Disney-mesékben, de figyeltek modorukra is, így akár anélkül, hogy megmozdulnánk karaktereinkkel, visszaköszönnek Miki és Donald attitűdjei. A pályákra szintén igaz ez az aprólékosság. Gyönyörűen megrajzoltak a hátterek és előterek is. Bizony van, hogy takarásba kerülünk egy-egy tereptárgynak, növényzetnek, vagy animált (!) élőlénynek köszönhetően, remek térérzetet nyújtva. Nézzetek a képekre, nem túlzok a grafikát illetően. Na, de nézzük hogyan ment a kooperáció Onival.

Dr. Zaius

Nem kertelek, a program végtelenül könnyű (hiszen kicsiknek készült), viszont a vége felé akadhatnak nehézségek (mozgó és eltűnő vagy pirinyó platformok). Mivel ketten játszottunk, folyamatosan együtt kellett működnünk. Hol katapultálásra volt szükség, máskor egy bányás alkalmatosság két nyelvén ugráltunk felváltva. Életerőnket cukrokkal tölthettük újra, amit sok esetben csak egymásnak bakot tartva szerezhettünk meg. Sok esetben kötelet eresztettünk egymás támogatása céljából, így húzva fel a másikat a szakadékokból. Az ugráson kívül a figurák egy szem nagyobbacska bűvészkendővel végezhetik ki a rájuk törő mesebeli lényeket (igazából átváltoztatják őket valami barátságosabbá). Nagyon vicces, hogy bár energiát nem vesz el, de a friendly fire érvénybe lép, ha egymást találjuk el. Ilyenkor nevettünk a vicces animációkon. A főellenségek rém egyszerűek és baromi stílusosak, igazi Disney minőség. Zaiusal még az ebéd

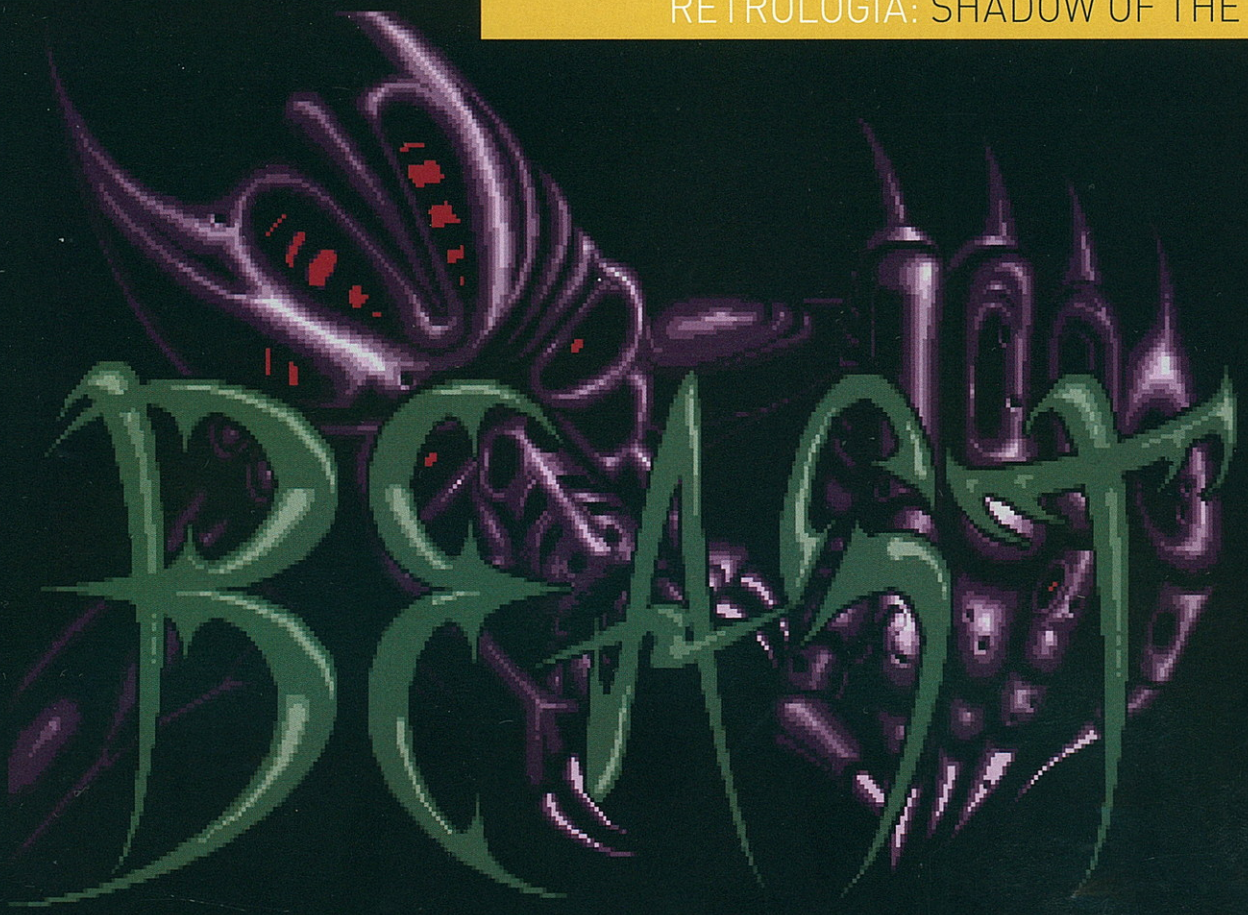


tálalása előtt a kaland végére értünk (igaz, hű társam elhullott a végső boss előtt egy váratlan platform rész miatt). Mentés nincs, de van helyette kódrendszer, amivel a kívánt szinten kezdhetünk. Picit zavaró, hogy az életeket közösbe számolja a gép. Alapból négyről indultunk, ami kettőre redukálódott az első, „egyszerre lezúgtunk a szakadékba" fiaskó után. Ez is inkább a hamariságunk miatt történt, mert a játékmenet kellemes, kirándulós, elvétve kell csak sietni. Sőt, szinte mindig az óvatosság a kifizetődőbb a nagy rohanással szemben. A játék sosem válik unalmassá a világonként eltérő pályaelemek miatt, de erről hallgassátok meg a doktor urat.
Oni

Bizony, a készítők kvalitása nem merült ki a remek dizájnban és az ügyesen megoldott csapatmunkára sarkalló játékmenetben, a pályák is a lehető legváltozatosabbak. Ráadásul nem mindenhol ugyanaz a feladatunk. Van, hogy repülő szőnyegen száguldunk, míg máskor egy hatalmas légbuborékban úszkálunk a víz alatt, de még felhők tetején is ugrálhatunk. Ezeken a helyszíneken kívül kalandozhatunk még erdőben, bányában, hegyoldalon, kalózhajón, összezsugorodva asztalról asztalra ugrálva, cukorkás és bűvészdobozban is. Az ellenfelek a világoknak megfelelően mindig más külleműek így belőlük is van bőven. A zenei aláfestés is igencsak variábilis, remekül is szólnak mind és egytől egyig fülbemászóak. Akárcsak a hangok. Nagyon sok hangeffektet pakoltak bele, Onival jót derültünk, mikor kúsztunk a földön a karakterekkel, mert még ennek a mozgásnak is adtak hangot. Mert ha valaminek, akkor ennek van hangja ugyebár. Egyedül belekötni talán csak az Oni által említett fesztelen játékmenetbe lehet. Végtelenül könnyű és egyesek számára talán túl sok lehet a cukormáz. De ez sem feltétlenül a World of Illusion hibája, lehet, sőt Oni példájából kiindulva biztos, hogy nem Manhuntot, Mortalt és GTA-t megélve kellene ezzel a remekművel találkozni először. Sok mai fejlesztő példát vehetne róla, így kell kisebb gyermekeknek és gyermek lelkületű felnőtteknek játékot készíteni.
Dr. Zaius

„A készítők kvalitása nem merült ki a remek dizájnban és az ügyesen megoldott csapatmunkára sarkalló játékmenetben, a pályák is a lehető legváltozatosabbak..."

› írta Dr Zaius és Onimushaman



› SEGA MEGA DRIVE

Amennyiben gyermekkorodat meghatározta a videojáték, de esetleg nem volt Mega Drive-od, valószínűleg akkor is ismered a Shadow of the Beast-et. Az eredetileg Amigára fejlesztett játékot később kilenc egyéb gépre átportolták.

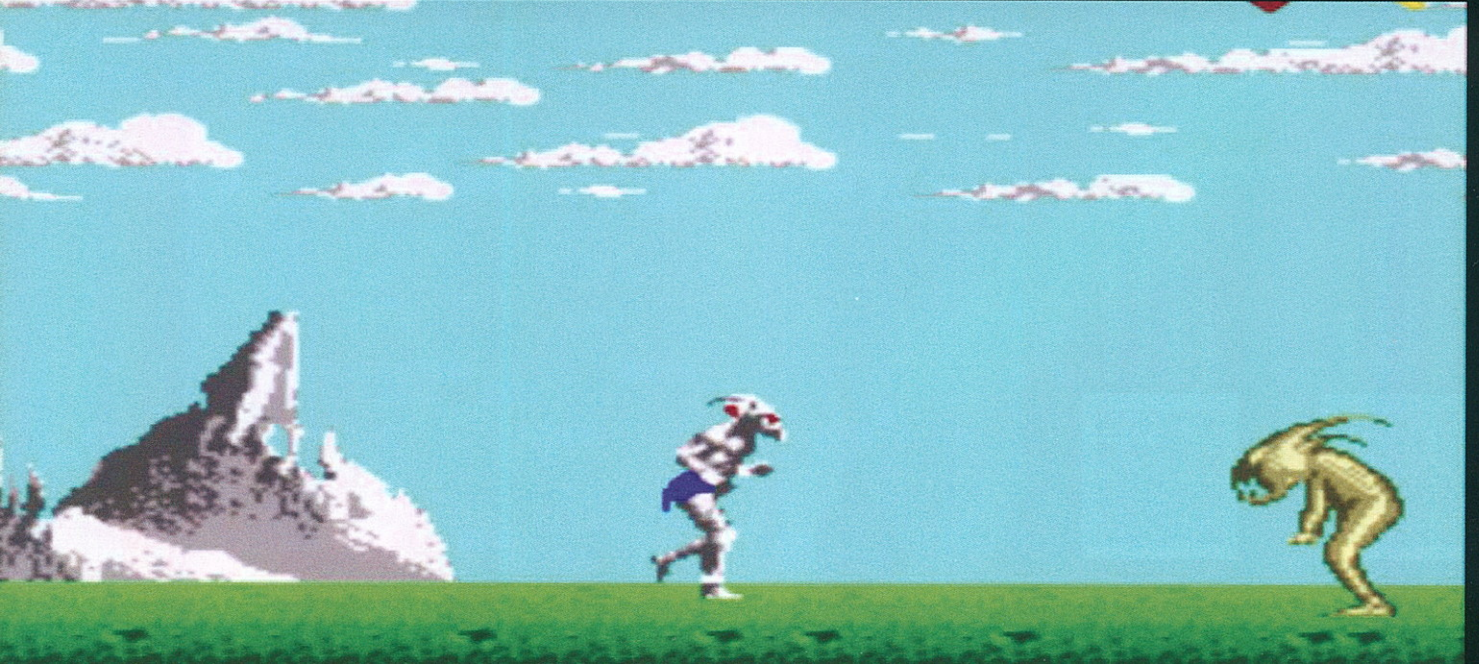
Én először 1990 környékén találkoztam vele, még Commodore 64-en. Két dolog nagyon megmaradt bennem. Az egyik, hogy van egyfajta megfoghatatlan és példátlan misztikus hangulata a bravúros audiovizualitás végett. A másik, hogy a játék ritka nehéz. Fél óra játék után úgy érzed, hogy soha többet el nem indítod. Nehezebb, mint a From Software Souls-játéksorozata, vagy mint a Bloodborne. Ugyanakkor jóval rövidebb is. Ám kis idő elteltével a játék mégis visszacsalogat. Hallani akarod újra a zenéket, szeretnéd látni a mesés grafikát és ámulatba ejtő lényeket. Majd ismét jön a hidegzuhany. Kevés energia, egy élet, folytatási lehetőség pedig még az életek számánál is kevesebb. Bevallom, a C64-es verziót sosem tudtam végigjátszani, de sokat ment a játék magában is, hogy hallgathassam a zenéit. Évekkel később kezem ügyébe került a Mega Drive-os változat, és ha lehet, még jobban elvarázsolt, de még nehezebb lett. A sok kudarc után egészen mostanáig nem tettem be újra a kazettát. Most azonban úgy gondoltam, majd tapasztalt és okos fejjel jól végigviszem. Nos, meg kell hagyni, megizzasztott rendesen a

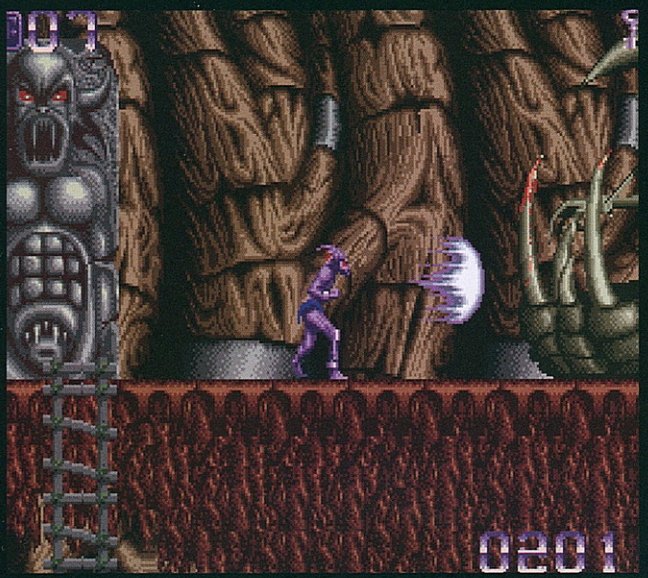
A QR kód segítségével meghallgathatjátok az első rész nagyszerű zenéjét:

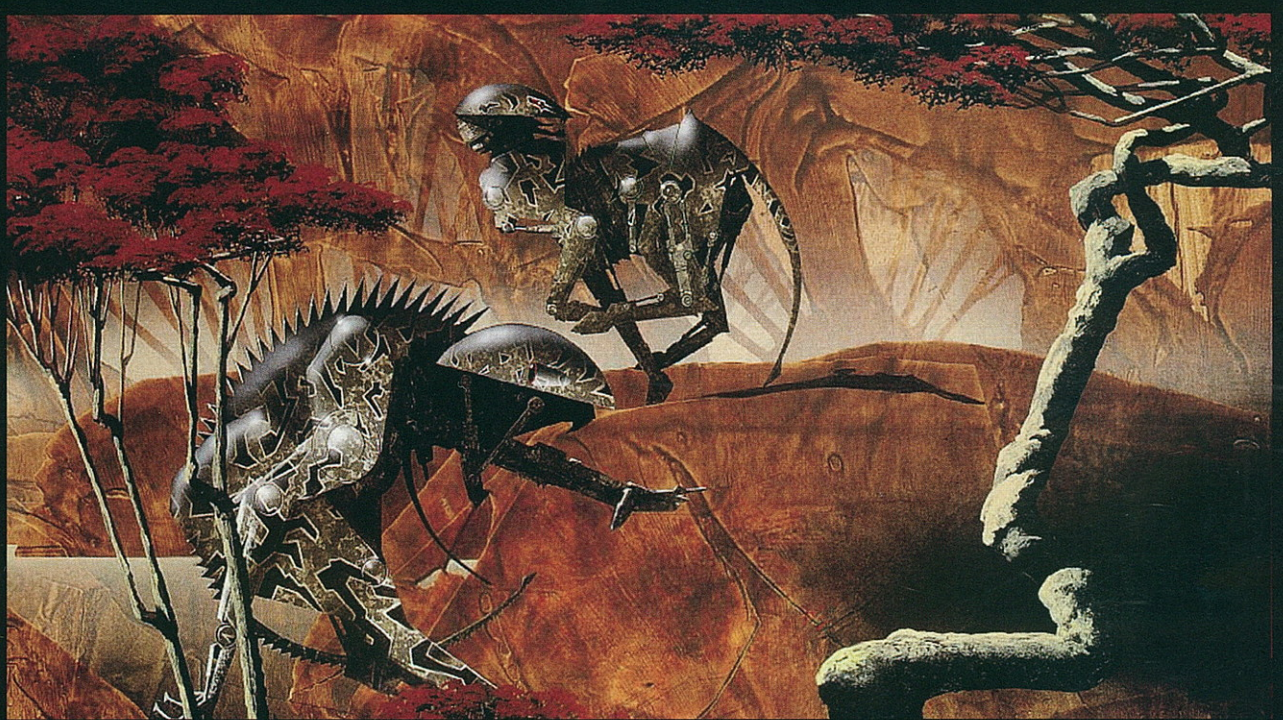
A QR kóddal megnézhetitek, hogyan festett a játék különböző platformokon:

program. Valahogy mégis eljutottam a vége főcímig, de csak örökélet kóddal, és azzal is csak másodjára. És tudjátok, mit éreztem, mikor végeztem vele? Büszkeséget.
A Shadow of the Beast-et 1989-ben adták ki. A fejlesztőcsapat szándéka az volt, hogy felhívják az emberek és más programozók figyelmét a gépben rejlő, addig kihasználatlan erőre. Elsőként használtak parallax-effektet, azaz a gép külön scrollozta az elő- és háttereket, eltérő sebességgel, így alkotva térérzetet. A zenéknél, akárcsak a képi világ esetében is, a magas minőség elérése volt a cél, nem elégedtek meg az agyontömörített egyszerű hangokkal. Mindezt pedig megfejelték a játéktermi hatás érdekében hatvan képkocka per másodperccel. (Remélem nem ők indították el, a játékosok körében a mindenáron, mindenhol és sokszor értelmetlenül kierőszakolandó 60 fps mániát.) Sajnos, tényleg érződik a techdemo jelleg a produktumon, ugyanis úgy tűnik, hogy játékot elfelejtettek hozzá készíteni. Szinte minden akkori kritikában azt nehezményezik, hogy hiába a külcsín, még ha tényleg innovatív és lehengerlően szép, amíg a játékmenete primitív és frusztrálóan nehéz. De mivel a készítők hosszú távra terveztek, volt idejük

„Ez is csak azt bizonyítja, hogy nem kell feltétlenül mások akarata után menni. Lehet, hogy instabil lábakon állt az első epizód, de olyan hangulata volt, mint kevés játéknak...”



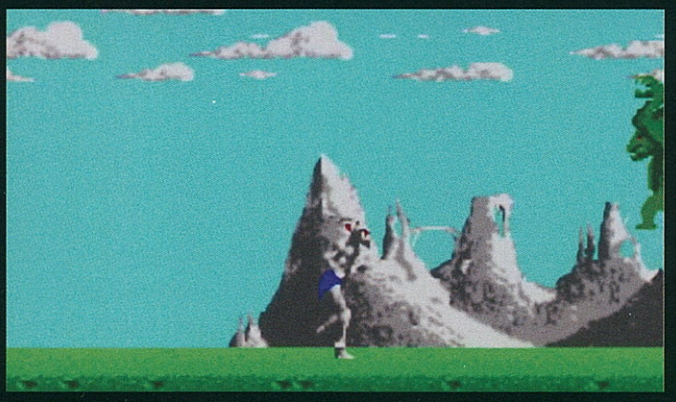


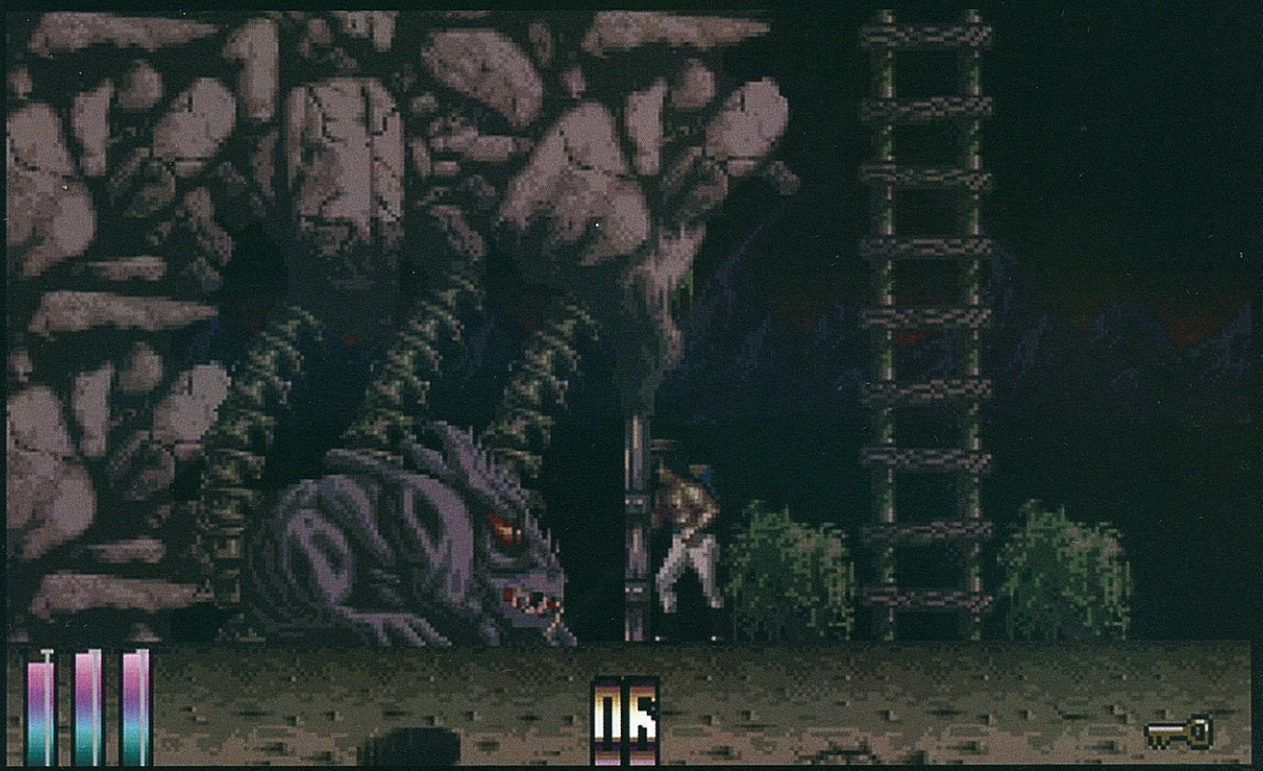


átgondolni a kritikákat, melyeket el is fogadtak, és szándékukban is állt kijavítani a hibákat a folytatásokban.

A SotB történetének helyét és idejét nehéz meghatározni. A gonosz Maletoth elrabolja hősünket, Aarbront, még kisgyermek korában, hogy harcos szolgájává nevelje. Sikerrel is jár. Aarbron felnőtt korára már teljesen eltorzult szörnyként szolgálja urát, múltjára és emberi mivoltára már nem is emlékszik. Egészen addig a pillanatig, míg végig nem nézi szülei kivégzését. Ekkor előtörnek régi emlékei és feleszmél szörnyű kómájából. Maletoth gaztette bosszút kíván! Célunk az, hogy a szörnyhadseregen átverekedve magunkat végezzünk a nagyúrral. Valóban nem is lesz más dolgunk, mint több száz ellenséggel végezni, az agyunkat szinte nem is használva. Sajnos, egyet kell értsek én is a korabeli kritizálókkal. Mást se fogunk csinálni, mint menni jobbra vagy balra és egy ütéssel kinyírni mindenkit (kivéve a bossokat, beléjük több kell azért). Néha ugyan vannak a power up-ok, a játék vége felé még lőfegyverhez, sőt, jetpack-hez is juthatunk, de ez már nem sokat segít az ötlettelen játékmeneten és a rosszul belőtt nehézségen. Folyamatosan özönlenek az ellenlábasok és olyan sebességgel, hogy sokszor csak a véletlennek köszönhető, hogy eltalálunk-e valakit. A kevés energia és öt perc alatt tízszer bekövetkezett halál miatt döntöttem úgy, hogy beviszem az örökenergia kódot. De még így is ráfáztam először, mert úgy estem be az egyik főellenséghez, hogy nem volt nálam a megfelelő fegyver, amivel megölhetném és visszamenni már nem tudtam, a kód miatt pedig meg sem haltam. Azt persze nem kötötte az orromra a játék, hogy fegyver is kéne. Úgy özönlenek a különböző szörnyek, hogy lépésről lépésre történő memorizálással lehet csak előrébb jutni, folyamatosan okulva halálunkból. A kódot egy évvel később hozta nyilvánosságra a Sega, mikor észrevették, hogy csak városi legendákban szerepelnek olyan

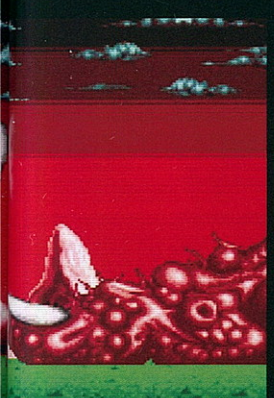
gamerek, akik végigvitték a játékot. Csak Mega Drive-ra három különböző verzió készült. Az amerikai változat a legrosszabb, az már tényleg játszhatatlan. Nem vették ugyanis figyelembe, hogy ott más a tévék képfrissítése, így közel 17 százalékkal gyorsabb a játék, teljesen ellehetetlenítve az ütések bevitelét. Az európai verzió rendesen fut, de még így is piszok nehéz, míg a japán változat szebb grafikát és könnyebb játékmenetet kapott. Super Nintendora is portolták, de valamilyen oknál fogva sosem adták ki. Egyébként hozta magával a Nintendo életérzést a képi és hangvilágával, valamint volt lehetőség a nehézségi szint beállítására és több élet is. Sajnálom, hogy sosem jelent meg, de legalább a ROM-ja fellelhető az interneten. A legjobban a TurboGraf-X verzió sikerült, ahol gyönyörű képet, CD-minőségű hangokat és jól ballanszírozott nehézséget kapunk. A C64-es verzió pedig sokak listáján mint a gépre készült legszebb játék szerepel. Több verzió főmenüjében is csak a Beast cím látható. Ez annak tudható be, hogy mikor végeztek a játék készítésével a fejlesztők, akkor vették észre, hogy jogvédett ez a cím, így az utolsó pillanatban arra volt lehetőségük, hogy a borítókra odabiggyesszék a „Shadow of the" előtagot. Amire igazán büszkék lehetnek, hogy a legtöbb verzióba, köztük a Mega Drive-osba is, sikerült 130 különböző ellenséget belepréselniük. Ezek túlnyomórészt különbözőek, csak egyszer-kétszer találkozunk olyan lényekkel, amelyeknek csak a színük más. Vannak olyan szörnyek is, akik csak egyszer jelennek meg az egész játék alatt. Az Amiga-verzióért 1989-ben 35 angol fontot kértek, ami brutálisan magas árnak számított akkoriban. A mai játékok is csak 40 fontba kerülnek. Igaz, díszdobozban, pólóval és artwork-kel kínálták, ami akkoriban nagyon ritka volt. Tanulva a hibákból a második rész már párbeszédeket, bonyolultabb pályatervezést, váltogatható tárgyakat, eszközöket és sok puzzle-t tartalmazott. Bár a zeneszerző új volt, de szintén zseniális melódiát alkotott. Ellenben a grafika már nem hatott az újdonság erejével és a puzzle-kkel is akadtak gondok. Átestek a ló túloldalára és olyan fejtörők is belekerültek, amelyek megoldására kevés idő állt rendelkezésünkre, és ha

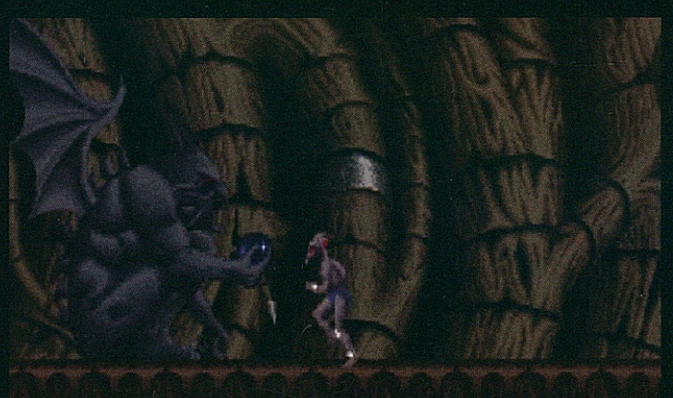




nem sikerült, nem lehetett újra próbálkoznunk. Így továbbjutni sem tudtunk, maradt a reset.
Játékmenet terén tetten érhető volt a fejlődés, így összességében jobb fogadtatásban részesült. A történet szerint az elrabolt nővérünket kell megkeresnünk, akire az a sors vár, mint ránk az előző részben. Szörny küllemünket elhagyva már hasonlítunk egy emberre, amolyan ősemberre. A fejlesztők szándéka is az volt már az elejétől fogva, hogy a három rész alatt felismerhető legyen hősünk emberré válása. Ez a rész azonban már csak feleannyi platformon tette tiszteletét, de a Mega Drive köztük van.
A Shadow of the Beast III viszont kizárólag Amigára jelent meg. Sajnos, hiába találták el végre a megfelelő játékmentet, akkoriban úgy elburjánzott a kalózkereskedelem, hogy alig vettek eredeti példányokat. Így veszteséges lett a játék és kihúzták a szőnyeget a már készülő Mega Drive-verzió alól is. Ráadásul már grafikailag sem számított lehengerlőnek. Bár játékmenet terén rengeteget fejlődött, könnyebbek és értelmesebbek lettek a feladványok, a zenéje is hibátlan volt, de varázsából már jócskán vesztett. Ez is csak azt bizonyítja, hogy nem kell feltétlenül mások akarata után menni. Lehet, hogy instabil lábakon állt az első epizód, de olyan hangulata volt, mint kevés játéknak. Számomra egy nagyon kedves cím és örökké emlékezetes marad. Lehet, hogy sokan csak a nehézségére fognak emlékezni, és hogy hogyan megkeserítette néhány órára a gyermekkorukat (Ugye, Oni?). Ennek ellenére (vagy éppen ezért) kult-játékká nőtte ki magát. A 2013-as Gamescomon a Heavy Spectrum Entertainment Labs bejelentette, hogy dolgoznak egy Playstation 4 exkluzív remake-en és egy tetszetős CGI-videót is mutattak belőle, aztán nagy csönd volt sokáig. Tavaly decemberben jelentkeztek újra, hogy még él a project és közzétettek pár artwork-öt is. Megjelenési időt nem tudtak mondani. Nem tudom, hogyan lehetne úgy elkészíteni, hogy megőrizze mivoltát és megfeleljen a mai videojáték sztenderdeknek is, de majd meglátjuk... A széria atyja okosan inkább visszahúzódott. Talán belátta, hogy kemény dió lenne egy God of Warral újjat húzni...

› irta Dr Zaius





Egyre népszerűbbek hazánkban is a youtuberek. Videocsatornáikat nem ritkán 200 000 követő nézi nap mint nap, így sokszor kisebb tévécsatornák nézőszámával versenyeznek. De vajon kik ők? Honnan jöttek? Hogyan kezdték? Milyen terveik vannak? Ezeknek a kérdéseknek járunk utána a Controller magazin új interjúsorozatában. Bemutatkoznak a legnépszerűbb hazai videojáték youtuberek.

Elsőként Kelemen Tamást (Diesel), az ifjú titánt, a League of Legends apostolát kerestük meg, aki elfogadta felkérésünket. Tamás épp a GamerEvents szervezésében sorra kerülő LOL tavaszi döntőjére érkezett, ám előtte néhány óráig a rendelkezésünkre állt. Jót beszélgettünk vele egy budai cukrászdában.

MAGYAR YOUTUBEREK

Avagy kikérdezzük a videóst!

Aki kérdez: Szasa
Aki válaszol: Kelemen Tamás (Diesel 1521)

Honnan származik a Diesel név?
Már nem is emlékszem pontosan. Ezer és egy helyre regisztráltam ezzel a névvel, már akkor is megvolt, amikor nem volt youtube csatornám. Azután valahogy megmaradt, de a 1521-et már nem használom.

Mesélj egy kicsit a kezdetekről.
Eredetileg streamer voltam. Egyszer láttam, hogy egy angol srác ezt csinálja. Csak húszan nézték, de mégis olyan örömmel és élvezettel dolgozott, hogy azonnal tudtam: én is ki szeretném próbálni. Akkoriban elég gyenge géppel rendelkeztem és csak "falusi" netem volt hozzá. De így is belevágtunk egy netes haverommal. Livestream adás volt, amelyben kizárólag a LOL-ra (League of Legends) koncentráltunk. Öten nézték, de utólag rájöttünk, hogy abból ketten mi voltunk... (nevet) Napról-napra néztük, hogy hány követőnk van, kik írnak. Az első kommentet diadalként ünnepeltük.

És utána jött a Youtube-csatorna...
Ahogy mondod. Utána jött a Youtube-csatorna. De arra már tudatosan készültem, a célnak megfelelően vásároltam gépet, mikrofont és egyéb eszközöket. Nagyjából két éve indultam el, és eleinte kéthetente tettem fel egy-egy videót. Abban az időszakban kizárólag csak LOL videókkal foglalkoztam.

Milyen volt a fogadtatás?
Az első műsort néhány nap alatt 2500-an megnézték, ami jó eredménynek számított, de ettől függetlenül a kezdet nehéz volt. Leginkább negatív kommenteket kaptam a műsorról, és az sem tetszett a nézőknek, ahogy játszottam. De később hozzászoktak, hogy nem egy profi LOL-os vagyok. Megértették, hogy nem azt akarom mutogatni, mennyire menő vagyok a játékban, és milyen profin tolom, hiszen ez nem is igaz. Egyszerűen csak imádom a játékot. Egyszóval inkább a stílusomat próbáltam megszerettetni a nézőkkel. Az elvem, amire építem a csatornát, hogy önmagamat adom. A nézőim nem egy X személyt látnak a videókban, aki egyébként a magánéletben egy Y személy... Hanem ugyanazzal a személyiséggel találkozhatnak a videóban, az utcán vagy egy rendezvényen is.

Van olyan videód, amelyiket kifejezetten különlegesnek érzel?
Hogyne! Még a stream előtt, hirtelen ötlettől vezérelve készítettem egy Youtube-videót, ami egy Photoshop tutorial volt. Kiskölyök voltam, cérna hanggal. Gyakorlatilag a létező összes hibát elkövettem, mire összehoztam valamit. De poénból fent hagytam a Diesel 1521 csatornán, hogy lássák a nézők, és én is, hogy honnan indultam.

Mivel foglalkozol a civil életedben? Van hobbid?
Tizenhárom éves koromban kaptam az első gitárom, és autodidakta módon tanultam rajta, közel öt évig. Csak saját szórakoztatásomra zenéltem. Amelyik szám tetszett, azt eljátszottam. Ennek ellenére a Guitar Heroval szörnyen megy a játék... Egyébként még tanuló vagyok, készülök az érettségire. (*Ezen a ponton rendkívül öregnek éreztem magam Diesel mellett, egy puncsos mignon kellett, hogy megnyugodjak - Szasa*). A tanulás mellett foglalkozom a csatornámmal. Sűrű a programom, rengeteg eseményre meghívnak, mint ismertebb youtuber. Általában LOL témában.

Főiskola, vagy később munka mellett is folytatod tovább a csatornát?
Azt még tudom, hogy milyen irányban tanulok tovább, de elsősorban a média, marketing területén szeretnék elhelykedni. De bárhogy is lesz, mindenképpen marad a csatorna. Az lenne a tökéletes, ha később összeköthetném a munkát és a csatornát, azaz azt csinálhatnám, amit szeretek.

Beszéljünk egy kicsit a videojátékos oldaladról is, elvégre egy gamer magazin vagyunk. Egy kényes kérdés: PC vagy konzol?
Mindenféle konzolt kipróbáltam már. Kiskoromban Nintendo N64-em volt, aztán PS2, X360, utána PS3. Engem leginkább a PS3 exkluzív játékai fogtak meg a legjobban. De a szívem csücske továbbra is a PC, hiszen az egyben munkaeszközöm is.

Milyen játékokat kedvelsz?
A géptípusokhoz hasonlóan a játék műfajában is szinte mindent kipróbáltam: olyan stratégiai játékokkal kezdtem, mint például az Age of Empirs-sorozat. Később váltottam az FPS-ekre: CS1.6, CS Source. Utána az MMO-ra kattantam rá, de érdekes módon engem a WoW sosem fogott meg igazán. Ne érts félre: lenyűgöz a világa és a végtelen lehetőségei, de egyszerűen nem tudtam magam rávenni, hogy több száz vagy akár ezer órát beleöljek. Sokat játszottam viszont a Guild Wars- sorozattal, valamint az Aionnal, és persze az örök kedvenc Guild Wars 2-vel, amit szinte össze sem lehet hasonlítani az első résszel.

Aztán persze jött a MOBA korszakom, ahol a LOL-lal játszottam elsőként, és az is fogott meg leginkább. Azóta is ezzel játszom a legtöbbet.

Megismernek az utcán?
Meg? Meg! Eleinte nem számítottam rá, hogy a szülővárosomban (*ami Keszthely – Szasa*) megszólítanak az utcán vagy a suliban. De olykor odajönnek hozzám, megkérdezik, hogy én vagyok-e az, aki videózik. Mondom nekik, hogy igen. Ekkor újra megkérdezik, hogy TÉNYLEG én vagyok az? Túlnyomó többségben természesen Budapesten, a rendezényeken ismernek fel. A barátnőmmel konkrétan úgy ismerkedtem meg, hogy odajött hozzám egy Play It-en, és hát... Nem tudom eldönteni, melyikünk volt jobban megijedve. Ő megilletődött, hogy "uhh, egy videós". Én pedig meglepődtem, hogy "uhh, egy lány"! Már nyolc hónapja együtt vagyunk.

Milyen célkitűzéseid vannak a csatorna szemponjából?
Mindenképpen szeretnék nagyobb feliratkozószámot (*jelenleg 20.000 követő - Szasa*), ami egyébként már most is sokkal több, mint amire bármikor gondoltam. Ennek érdekében bővítem a tartalmat, azaz nemcsak LOL-videókat készítek, hanem VLOG-okat, vicces "pillanatvideókat" és egyéb gameplayeket is. De tapasztalatból mondom, hogy nehéz hozzászoktatni a nézőket a változáshoz, hiszen nagy részük a LOL-videókat várja, így csalódásként is megélhetik, ha éppen nem az kerül a műsorra.

Biztos vagyok benne, hogy eléred a célodat, és hamarosan százezernél is több követője lesz a csatornádnak! Minden olvasónk nevében köszönöm az interjút és sok sikert kívánunk!
Én is köszönöm a lehetőséget, üdvözlöm a Controller magazin olvasóit!

Ha kíváncsi vagy Diesel munkáira, az alábbi QR-kóddal könnyen megtalálod.

EGY PROGRAMOZÓ SZEMÉVEL

Az előző részekből: a szerző úgy döntött, örökségét felhasználva megpróbálja megvalósítani egy régi álmát - saját játékprogramot készít! Összeszedett egy kisebb csapatot (Lajost, a programozót, Fülöpöt, a pályatervezőt, és Rezsőt, a grafikust), és némi infrastruktúrát. A programozók elkészítették a technikai alapokat, a művészemberek nekiálltak tartalmat gyártani, és lassan ideje, hogy a nagyérdemű elé tárják művüket!

IV. VÉGJÁTÉK

2015. április 2.

Jó régóta nem írtam semmit, az elmúlt durván két hónap semmi másról nem szólt, mint a tartalom tömeggyártásáról. Az egyszerűbb grafika beváltotta a hozzá fűzött reményeimet - Rezső olajozott szélvészként gyártja a pályaelemeket, Fülöp pedig a kicsit kötöttebb, viszont pofonegyszerűen használható editor segítségével már vagy négy teljes pályát felépített. Nem mondom, hogy ne lehetne itt-ott kicsit pofozni még rajta, de az irány jó!

2015. április 8.

Kész az első öt pálya, ami a játék első "világának" felel meg! Nagy mérföldkő ez nekünk, le is ültünk végignyomni az egészet elejétől a végéig, és azt kell, hogy mondjam, szórakoztató a cucc! Fülöp közben vadul jegyzetelt, hol akadunk el leginkább, vagy milyen előre nem látott szituációkba sikerült belekergetni a játékot.

2015. április 9.

Befutottak a zenék is, már van öt pályára elegendő muzsika, főcímzene, és hangeffektek is. Kezdem úgy érezni, hogy ez a projekt működni fog!

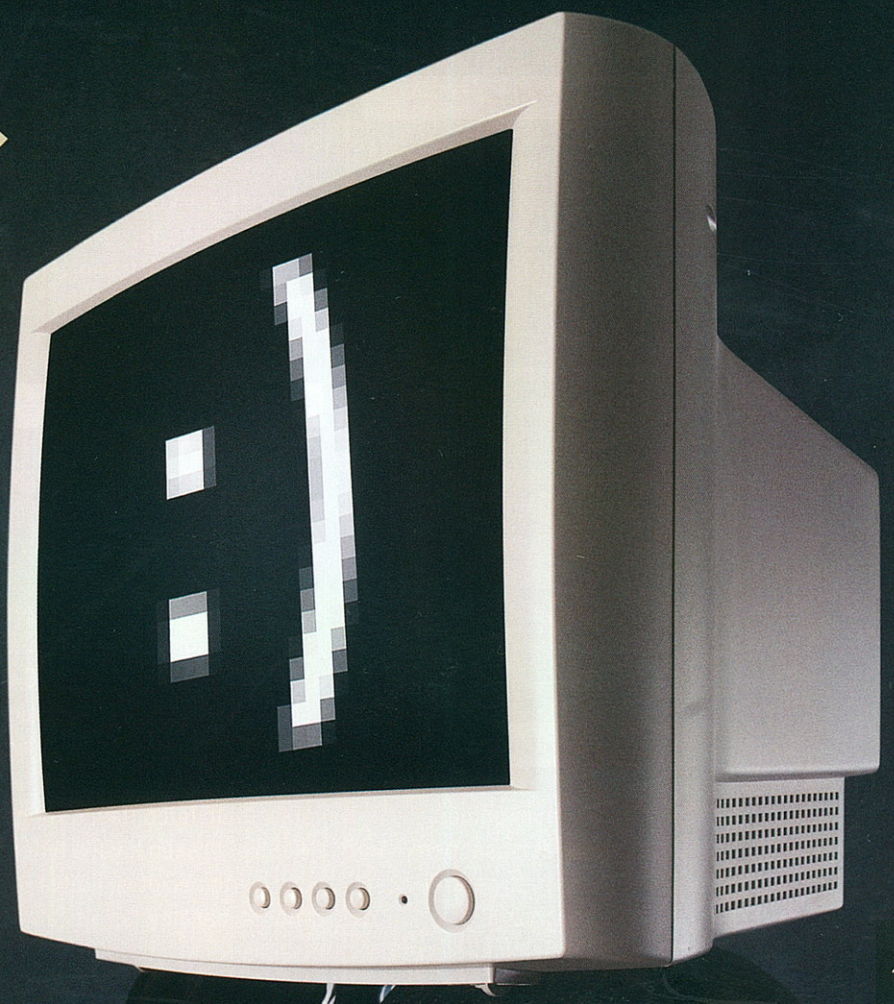
2015. április 10.

Kár volt az előző bejegyzésért. Fülöp hívott, hogy meg akarta mutatni a barátnőjének a játékot, de a laptopján meg se nyekkent a cucc. Kicsit utánanéztem, és sajnos ez az én hibám. Soha nem próbáltuk ki integrált GPU-n a motort! Fene se gondolta volna, hogy normális gamer ilyen géppel tolja, igazából nem is tudom, érdemes-e ezzel foglalkozni. Azért megoldottam, hogy legalább elinduljon, de a sebessége nem az igazi. Megmutatni azért jó lesz.

2015. április 12.

Most esik le nekem, hogy még nem is írtam arról, milyen platformokra szánjuk a játékot. Amikor nekiálltunk az egésznek, egész komoly kis vitát folytattam a csapattal, mire is kéne megjelenni. A művészemberek nagyon erőltették a mobilokat, tableteket, nekem viszont nem tetszett a dolog. Az érintőképernyős irányítás nem ehhez a stílushoz lett kitalálva. Személy szerint én konzolokra álmodtam meg a stuffot, de sajnos egyikünk sem volt teljesen képben arról, hogy ezt miképp lehetne elintézni, illetve pár ismerőstől hallottuk, hogy egyik nagy gyártóhoz se lehet csak úgy ukk-mukk-fukk bekerülni.
A konzolos dologról nagy duzzogva lemondtam, így maradt a triviális

Megtörtént eseményekkel vagy igazi személyekkel való egyezés a véletlen, de legalábbis az író műve! *Minden gamer életében előfordul, hogy játék közben azt gondolja: ennél én jobbat is tudnék, ha lehetőségem lenne rá! Az író élete úgy alakult, hogy meg is adatott neki a játékfejlesztés. Így most szeretne az elmúlt évekből pár sztorit, illetve tapasztalatot megosztani, egy kis csavarral: a cikksorozat egy fiktív fejlesztő fiktív naplója. Bár a játék sosem létezett, és valószínűleg nem is fog, a felvetett problémák, döntések, hibák nagyon is valósak.*
A jegyzékben szereplő szoftverek többnyire ingyenesek, de nagyon fontos, hogy a licenszek általában tartalmaznak valamilyen kikötést, ezért csak óvatosan!



megoldás: jelenjünk meg PC-n. Elég egyértelműen a Steam a legreálisabb esélyünk, ott is a Greenlight program, aminek segítségével egy jól sikerült demo egyenesen az egyik legnagyobb digitális játékbolt polcára röpíthet minket. Gondolom így már egyértelmű, miért is volt olyan fontos és örvendetes az első ötpályás mérföldkő!

2015. április 14.

Készen állunk a Greenlight-nevezésre! Összeraktuk a demót, pár gameplay-videót, egy pofás prezentációszerű leírást, illetve kitöltöttük a megfelelő formokat. Ha elfogadják, már csak a játékosokat kell meggyőznünk, hogy a mi játékunk is méltó a befejezésre!

2015. április 30.

Kikerültünk! DRUKKOLJATOK!!

Kompromisszumos döntések:

bár az integrált GPU nem atomreaktor, a valóság az, hogy a PC-k brutálisan nagy százalékában ilyen ketyeg. Amennyiben a PC az elsődleges platformunk, igyekezzünk törekedni arra, hogy a lehető legszélesebb spektrumú hardvereken elfusson a játékunk. Amennyiben valamiért nem megoldható a tökéletes lefele skálázódás, akkor is oldjuk meg, hogy legalább játszhatóan elinduljon a stuff - nem mindenkinek elvárása, hogy 60 fps-sel fussanak a játékok a netbookján.

Amit rosszul csináltam:

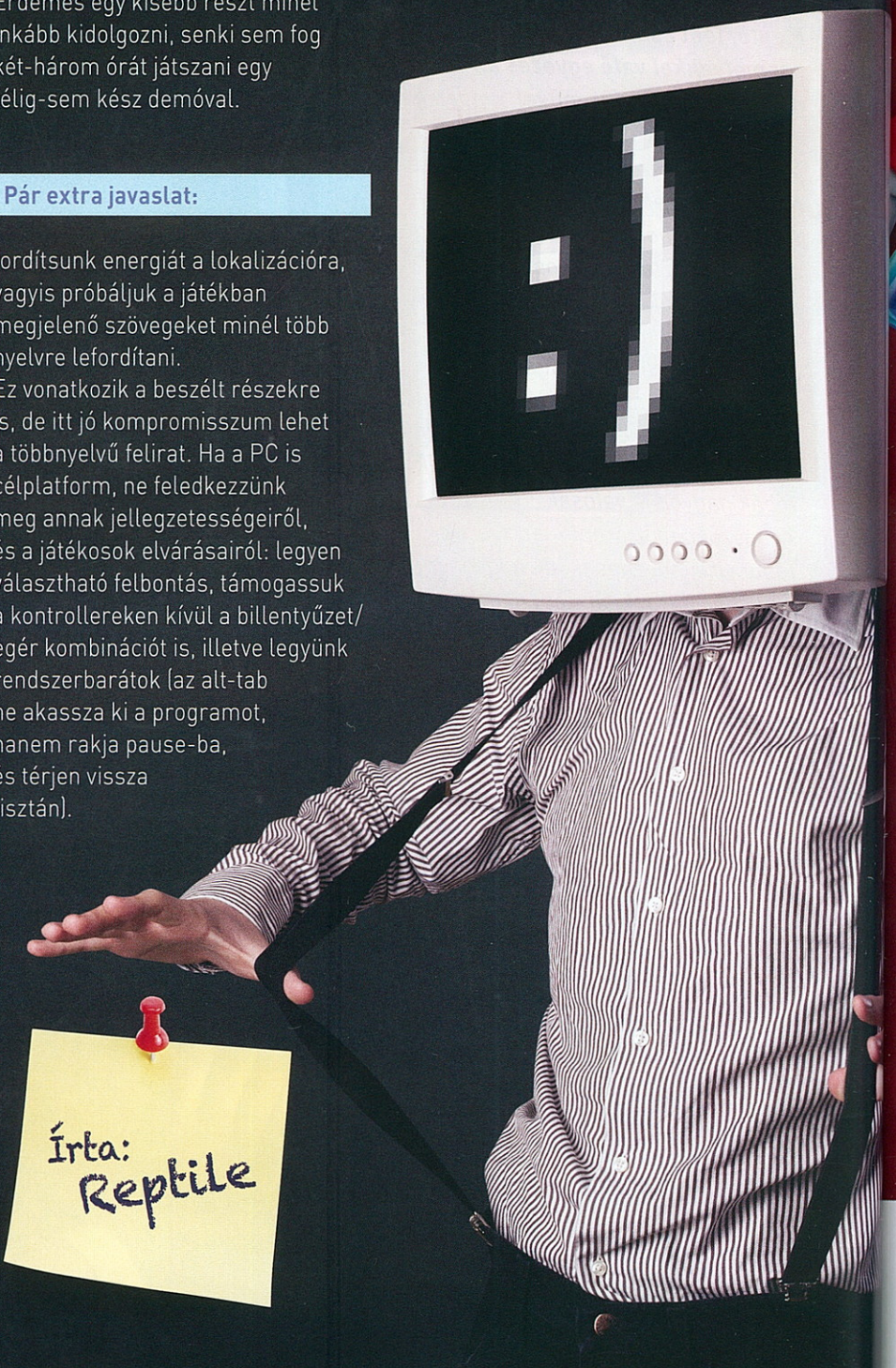
fontos döntéseket, mint például célplatformok kiválasztását nem célszerű anekdoták, vagy személyes félelem alapján meghozni. Újabban a konzolgyártók kifejezetten nyitottak az indie (független) fejlesztők felé, mindenképp megéri megpróbálni felvenni velük a kapcsolatot, egy Greenlight-képes koncepció, pláne egy jó demo már elég komoly belépő lehet.

Amit jól csináltam:

manapság egy indie fejlesztő munkafolyamata nem egészen olyan, mint egy komolyabb stúdióé. Érdemes egy demot, vagy "vertical slice"-t készíteni, ezzel rögtön könnyebb lesz meggyőzni a lehetséges partnereket (kiadókat, konzolgyártókat, platformtulajdonosokat, játékosokat), hogy komolyan gondoljuk a dolgot. Érdemes egy kisebb részt minél inkább kidolgozni, senki sem fog két-három órát játszani egy félig-sem kész demóval.

Pár extra javaslat:

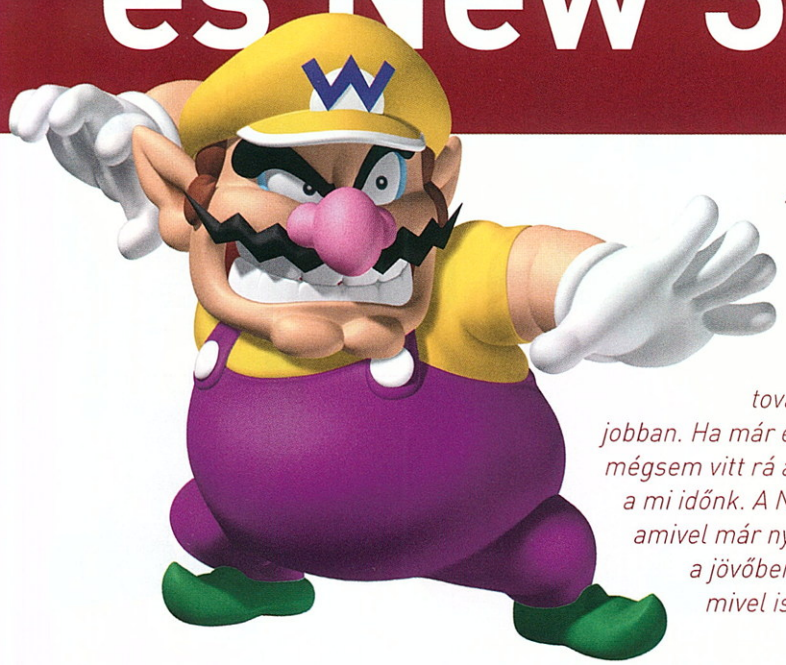
fordítsunk energiát a lokalizációra, vagyis próbáljuk a játékban megjelenő szövegeket minél több nyelvre lefordítani. Ez vonatkozik a beszélt részekre is, de itt jó kompromisszum lehet a többnyelvű felirat. Ha a PC is célplatform, ne feledkezzünk meg annak jellegzetességeiről, és a játékosok elvárásairól: legyen választható felbontás, támogassuk a kontrollereken kívül a billentyűzet/egér kombinációt is, illetve legyünk rendszerbarátok (az alt-tab ne akassza ki a programot, hanem rakja pause-ba, és térjen vissza tisztán).



Erőforrásjegyzék:

- Steam Greenlight (a Steam játékbolt indie-barát kiadási procedúrája) **https://steamcommunity.com/greenlight**
- SID@XBOX (a Microsoft indie programja) **http://www.xbox.com/id**
- Apple Developer Program (Apple fejlesztői platform - fizetős!) **https://developer.apple.com**
- Google Developer Program (Google, Android fejlesztői platform - fizetős!) **https://developers.google.com/**

New 3DS és New 3DS XL



A Nintendo továbbra sem ül a babérjain, ha a handheld piacról van szó, és egy újabb turbózást eszközölt 3DS-re keresztelt kézi konzolján. Bár nem nevezhető forradalmi lépcsőfoknak a New 3DS és annak XL változata, mégis üdvözölve fogadhatjuk az eredeti koncepció továbbcsiszolását, amellyel csak mi, játékosok járunk jobban. Ha már eddig is szemeztünk a 3DS-sel, de valamiért mégsem vitt rá a lélek, hogy beruházzunk rá, akkor most jött el a mi időnk. A New 3DS jobb játékosélményt kínál, mint valaha, amivel már nyugodt szívvel kibírjuk az elkövetkező időszakot a jövőbeni generációváltásig. De akkor lássuk, mostantól mivel is nyüstölhetjük tovább Mario-t vagy Linket.

Kezdjük a külsőségekkel. Már első ránézésre több dolog is kiszúrja az ember szemét. Két új ravaszgomb tűnik fel a gép hátulján, amelyek ZL és ZR névre hallgatnak. Elrendezést tekintve, eltérve a nagykonzolok irányítóitól, itt nem egymás alatt helyezkednek el páronként a gombok, hanem egymás mellett, amely nem feltétlen a legtökéletesebb megoldás, de legalább picikét jobban kitüremkednek az L és R gombokhoz képest. Remélem, sok új játék fogja kihasználni a két új vállgombot. Kinyitva a készüléket a SNES-es időket idézi meg a négy újraszínezett A, B, X, és Y gomb, ami igazán cuki. Kár, hogy a New 3DS XL-nél csak a betűket színezték át. A Game Card-olvasó is más helyre került, immáron nem hátul, hanem a gép elején található. Hogy esztétikailag szép vagy nem, azt mindenki döntse el maga, nekem nincs bajom vele. A stylus szintén előre került, amely valamivel rövidebb, mint megszokhattuk, és a hegye továbbra sem túlságosan kijelzőbarát. A hangerőszabályozó végre a felső kijelzőre került, amely sokkal praktikusabb elrendezési és használati szempontból is. Jobb oldalt a színes gombok felett egy apró pöcökre lehetünk figyelmesek, amely C-Stick névre hallgat, és ez lenne a készülék második „analóg karja" (erős túlzás lenne annak hívni, inkább olyan irányítót képzeljünk el, mint amilyen egyes notebook-oknál vannak a billentyűzet közepén). Abból a szempontból mindenképp praktikus a C-Stick, hogy (a PS Vitától megirigyelve) immáron a két analóg karos irányítás is megoldott, ha a fejlesztők úgy akarják egy játékon belül, és nincs szükség a Circle Pad Pro kiegészítőre sem. Irányítani vele igen egyszerűen lehet. Picit szokni kell, az igaz, viszont ha nagyon izzad a tenyerünk és nedvessé válnak ujjaink, akkor könnyedén lecsúszik róla a hüvelykujjunk.

Az alsó kijelző kerete továbbra is enyhén hozzáér a felső screenhez, annak ellenére, hogy fent található két távtartó. Összecsukáskor érdemes a két kijelző közé valamilyen habfóliát vagy törlőkendőt tenni. A kisebb New 3DS fedlapjai egyébként immáron cserélhetőek, csupán némi csavarozást igényelnek. Szóval lehet gyűjtögetni a királyabbnál királyabb borítókat és máris sokkal vidámabbá varázsolhatod pici készüléked. A borítók elő- és hátlapot tartalmazó szettekben kaphatóak különböző mintákkal, amelyeket akár kombinálhatsz is (állat lehet egy pokemonos zeldás). Egyébként jól illeszkednek a fedőlapok, egyáltalán nincsen gagyi hatása. Az XL-es verzió fémesebb küllemet kapott, ezáltal sokkal elegánsabb, minőségibb hatása van. Sajnos, a sima verzió borítói könnyen karcolhatóak. A felső kijelző még mindig lötyög picit, ha megrázzuk a gépet, bár közel sem annyira, mint az ősrégi elsőszériás türkizkék verziónál, ami pozitívum. Összességében kellemes megjelenésű mindkét változat, szép üde kis kompakt gépek. A sima New 3DS fehér és fekete színekben kapható jelenleg, az XL pedig metálkék és metálfekete összeállításban vásárolható meg. No, de akkor lássuk, mit tud maga a vas.

Kezdjük rögtön azzal, hogy erősebb processzor került a New 3DS-be, egy négymagos 268 MHz-en futó ARM11 MPCore duruzsol immáron a gépben. Az élesszeműek máris kiszúrhatják, hogy a proci majdnem ugyanaz, legalábbis frekvencia tekintetében mindenképp, mint a korábbi verziókban, de két plusz maggal bővült a teljesítmény: ezáltal az operációs rendszerrel egy külön mag foglalkozik és marad három minden másra. Memória tekintetében szintén megduplázódtak az értékek, 128 helyett immáron 256 MB áll rendelkezésre, és a videómemória (VRAM) száma 6-ról 10-re növekedett. Erőművet azért ne várjunk továbbra sem a készüléktől, de ez az upgrade igazán ráfért erre

a szériára. Ezzel a konstrukcióval már jobban kivárható a következő generációváltás. Az alkalmazások gyorsabban betöltődnek, és az ígéretek szerint számos olyan játék érkezik, ami még jobban kihasználja majd a gép teljesítményét.
A kijelzők mérete és a felbontás

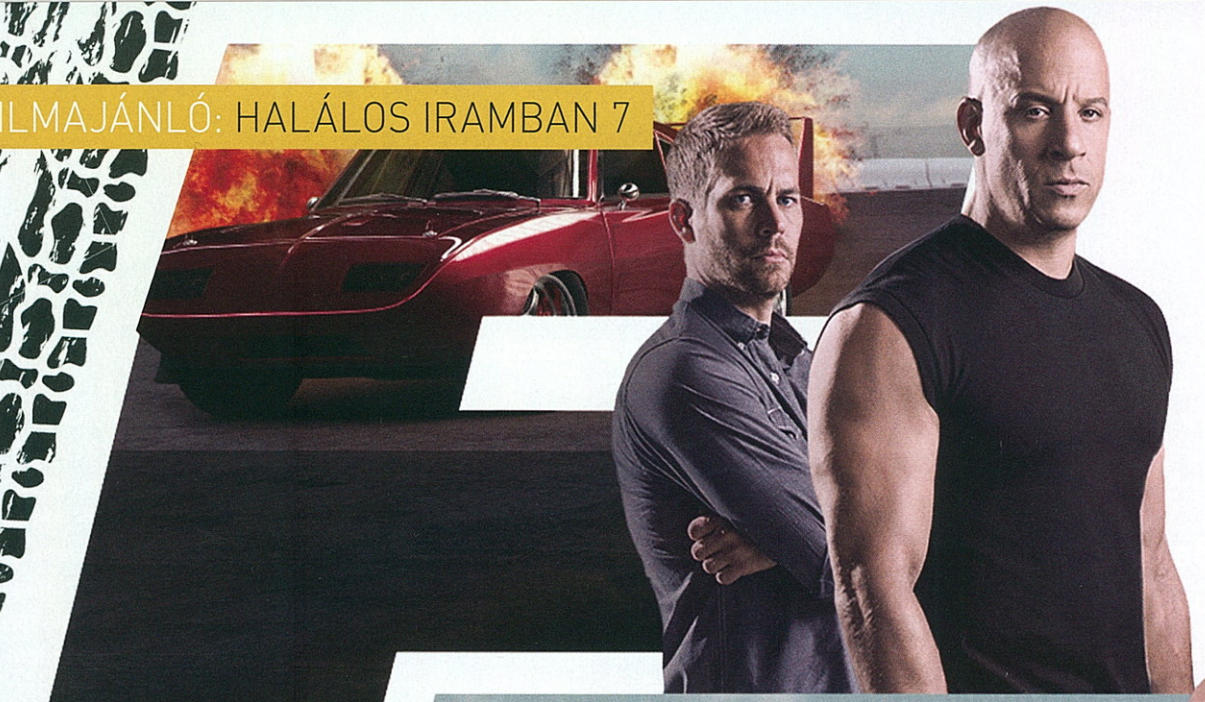
„Be lehet ruházni rá, mivel a játékfelhozatal már eddig is erős volt, innentől kezdve pedig még jobb dolgoknak nézhetünk elébe...”

változatlan maradt a sima 3DS és XL verziókhoz képest, ami meglepő volt számomra. Igazán felturbózhatták volna a kijelzőket is, mivel a 800×240-es pixelsűrűséget már számos okostelefon megveri, de a 3D-hatást sikerült tovább javítani. A szuper-stabil 3D funkció (tényleg ez a neve) annyit tesz, hogy a gép a belső kamera segítségével követi a játékos fejének pozícióját és ezáltal automatikusan ahhoz igazítja a képet. Ennek köszönhetően a 3D-hatás nem csak akkor érzékelhető megfelelően, ha szigorúan egyenesen tartjuk a fejünket. A korábbi verzióknál ha egy kicsit megbiccentettük a fejünket, máris bomlott a szemüvegnélküli 3D. Persze, ha vadul rázni kezdjük a buksinkat, megviccelhető a face-tracker, de alapjáraton jól működik. Finom váltások ugyan látszódnak, ahogy a New 3DS a fejünkhöz igyekszik igazítani a sztereoszkóp hatást, ám ez nem egy nagy probléma. Ha szellemképes lenne picit, csak mozgassuk meg enyhén.

További pluszként említhető az NFC (Near-field communication) funkció, amellyel a Wii U mellett már New 3DS készülékünkkel is használhatjuk kedvenc Amiibo-figuráinkat, csak szimplán az alsó kijelzőre kell helyeznünk őket. A kamera szintén fejlődött, sokkal tisztább képeket tudsz készíteni vele, még rosszabb fényviszonyok mellett is. A New 3DS-ben immáron 4 gigás microSD kártya található, amely némi csavarozás után kicserélhető.
De akár ezzel sem kell bajlódnunk, mivel adatátvitel lehetséges PC-vel is. Az akkumulátor tekintetében én nem éreztem változást, körülbelül ugyanaddig bírja, mint az elődöknél, ami pozitívum, ha figyelembe vesszük a megnövekedett teljesítményt. Ám csak akkor, ha egyáltalán fel tudjuk tölteni. Az egyik legnagyobb baki ugyanis, hogy a New 3DS és az XL csomag NEM TARTALMAZ AKSITÖLTŐT, ami valljuk be, igazán pofátlan dolog.

Jön a nagy kérdés: melyiket válasszuk? A sima New 3DS-t, vagy a nagyobb XL-es méretűt? Mind a kettőnek megvannak a pozitívumai: az XL kijelzőjén szebbek a színek, jobb a betekintési szög, viszont ehhez a screen-mérethez kevéske ez a felbontás, szóval a sima gépnél kevésbé lesznek pixelesek a játékok. Ha a farzsebünkben hordoznánk és szívesen cicomáznánk a készüléket, akkor a normál New 3DS-t válasszuk, ha pedig az a lényeg, hogy mindent nagyobb méretben lássunk és az aksi is valamivel tovább bírja, akkor az XL a megoldás. A korábbi 3DS és a New 3DS verzió közt körülbelül olyan upgrade folyt le, mint anno a DS és a DSi között volt. Gigantikus előrelépésnek ugyan nem nevezném ezt az új verziót, de vérfrissítés tekintetében mindenképp szükséges volt, mivel ezáltal nyerte el végleges formáját a 3DS. Ezek alapján már ténylegesen be lehet ruházni rá, mivel a játékfelhozatal már eddig is erős volt, innentől kezdve pedig még jobb dolgoknak nézhetünk elébe (ugyanis az exkluzív Xenoblade Chronicles 3D érkezik a platformra, hogy csak egy példát említsek).

> irta JediEco



Ha rosszul csinálsz valamit, legalább következetesen tedd, és idővel stílus lesz. Ezt nem tudom, hol és milyen környezetben hallottam, de nagyon megragadt az emlékezetemben és persze az sem véletlen, hogy a Halálos iramban kapcsán került felszínre ez az emlék.

Ez a sorozat a 16-18 éves kisfiúk jellemrajzi archetípusa, pontosabban az, ahogyan a pubertásban elképzeljük jövőbeli önmagunkat. Amikor valamiféle műmájer pókerarccal, tőmondatokban megfogalmazzuk egymásnak az élet nagy igazságait, miközben méregdrága sportkocsik motorháztetején kéjesen zihálva vonaglanak a bikinis bombázók. A 2001-es nyitánnyal azonosuló 16 éves fiúk mára betöltötték a harmadik ikszet, a Halálos iramban pedig velük együtt próbál karaktert találni magának a tesztoszteroncumani és a lóerőpátosz maszkulin sötétjében. Valahol ekkortájt rájöttek az írók, hogy az ezt árnyaló kiugrási pont a család fontosságának hangsúlyozása lesz, körülbelül ettől a ponttól datálhatjuk a Furious-filmek nézhetetlenségét, akarom mondani rétegigény-kielégítésre történő szakosodását.

A Halálos iramban 7-ben kiderül, hogy London bűnei hazakísérték Dom Toretto csapatát, a múlt pedig Jason Statham képében készül alapot szolgáltatni az idei folytatásnak.

Közben felbukkan egy totál felesleges kormányügynökös szál is, pusztán azért, hogy még több autós mutatványhoz rángassák a stábot Tokióba és Dubaiba. Azon túlmenően, hogy a Halálos iramban-sorozat megbízhatóan szállítja minden páratlan évben az újabb részeket, az ideinek szomorú hangsúlyt adott Paul Walker tavaly bekövetkezett tragikus halála. Ennek okán a stúdió félidőben újraíratta a történetet, hogy ez legyen (a nagyrészt CGI útján rekonstruált) Brian hattyúdala, cserébe a Furious 7 lett a sorozat eddigi leghosszabb darabja és mellette a világ talán legdrágább nekrológja.

Ha mindezektől elvonatkoztatunk, akkor a Furious 7 egyébként nem építkezik rossz alapokból. Összerántották a filmiparnak azt a három akciósztárját, akik még nem szerepeltek az Expendables-sorozatban: Vin Dieselt, Dwayne Johnsont és Jason Stathamet - hoppá, de hisz ez utóbbi már feláldozható! A stábot erősíti a B-hullám másodvirágzásában is csak fel-feltünedező Kurt Russell, illetve az Ong Bak-filmekkel mindenkit elkáprázt ató Tony Jaa. És ha mindez nem lenne elég, az első trailerek alapján joggal várhattunk egy faék-egyszerű, de macsó sztereotípiákkal gazdagon tarkított akcióvígjátékot. Ki tud komolyan venni egy olyan akciócsoportot, akik között a kommunikáció kimerül az "akaszd be", "Brian, te jössz" és hasonló tőmondatokban? És ezzel nincs is baj, hiszen a Ford Fairlane kalandjait sem a túlírt gondolatiság miatt szerettük, de szerettük. A Furious 7 ezzel szemben arra épít, hogy röhögjünk azon, hogy a film maga mekkora gané! És nem is csinálnak titkot belőle. Ejtőernyővel ledobált sportautók a kaukázusi hegyekben, sértetlenül zuhanni százakárhány métert egy szakadékba, majd épségben kiszállni, vascsővel verni egymást, úgy, hogy senki nem sérül meg. Tudom, hogy nem kell figyelni a történetre, nem számítanak a szürreális akciójelenetek, a karakterek is szándékosan ilyen felszínesek, meg a párbeszédek is tudatosan vannak ilyen minimalistára megírva, de akkor kérdem én, sértő ezek után kimondani, hogy a Furious 7 egy rossz film? Mert ehhez képest az első rész egy Shakespeare-mű volt, és hiába hittem a trailerek alapján, hogy ezúttal megkapjuk azt a zsánerparódiát, amit az Expendables sokadjára nem tud megvalósítani, a végeredmény valahol egy XXI. századi burleszk és a Looney Toons-rajzfilmek között van félúton, és körülbelül ugyanennyire vicces is. Van körülbelül három jól elkapott jelenet. Ebből is az egyik - konkrétan a nyergesvontató alatti kacsázás - az első részből lett átemelve. Nem érződik a Halálos iramban 7-ből, hogy ez a film bármilyen értelemben is meg akarna újulni, az irány pedig, amerre tendál, határozottan nem áll jól neki, mert nincs stílusa, cserébe annyira ostoba, hogy hozzá képest a kettes számrendszer egy teremtéstörténeti kézikönyv.

A film komolytalanságát egyébként a színészek meg is toldották olyan nyilatkozatokkal, mint hogy jövőre ez nyerheti a Legjobb film Oscarját. Erre már nem is mondok semmit. Igazából valahol ijesztő belegondolni, hogy a Universal esetleg arra bazírozott, hogy a kritikusok kegyeleti okokból nem fogják a sárga földig alázni a Halálos iramban 7-et, mint ahogyan Walker másik filmjével, a Veszélyzónával tették. Nálam ezt benézték! Tényleg béke Paul Walker poraira, de ez a film ettől még rettenetesen rossz volt.

› irta Zoly

Milyen a tökéletes főgonosz?

Diktatúrák a videojátékokban

A videojátékok nagy része az ellenségek legyőzésén, az azokkal való küzdelemen alapul. Egy jó történet olyan karakterekkel állít minket szembe, akiket öröm lepuffantani, bármennyire is elítélendően hangzik. Azokon a szörnyeken túl, akiket csak állatias mivoltuk miatt intézünk el, vagyis az ölj vagy megölnek elven, nem feltétlenül egyezünk ki, ha ártatlan civilek lemészárlásával töltjük üres perceinket. Kell egy ok, amely olyan módon jogosít fel a virtuális erőszakra, hogy hősként tűnjünk fel mások és a saját szemünkben is, nem kegyetlen gyilkosnak.

Mi válthat ki belőlünk ki olyan erős ellenszenvet, hogy fegyvert ragadjunk és kicsit se bánjuk a huszadik hullát lábaink előtt? Az egyik ok lehet a háborús környezet. Persze nem akarunk megrekedni a Call of Duty-nál, ahol - valljuk be - nem a sztori nyújtja az élvezeti faktort, és nincs mély gondolatvilága a játékélménynek. Ez egyáltalán nem baj, hiszen a játék elsősorban a féktelen ösztönök kiélésére való. Lehetnek személyes okaink is.

Gyakori megoldás a történetírók részéről, hogy a sztoriban megölnek egy hozzánk közelálló személyt. Ilyen például a Watch Dogs. De ennél sokkal gyakoribb az olyan indok, ami nem csak minket érint. Amikor olyan hatalommal kell szembeszállnunk, ami népcsoportokat, egy-egy várost, nemzetet, de akár az egész világot is veszélyezteti.

Ezek a főgonoszok lehetnek egyének, de különböző rendszerek is. Olykor tehát egy egész ideológiával kell megbirkóznunk a győzelem érdekében. E világeszmék nemcsak kegyetlenek, hanem az ember egyik legfontosabb jogát korlátozzák: a szabadságot. Ilyen elnyomás ellen már érdemes küzdeni, sőt ölni (virtuálisan), ráadásul könnyű belehelyezkedni ezekbe a rendszerekbe, azonosulni

„Remekül manipulálnak, szinte észre sem veszed és már a csapdájukba esel. Az együttérzés képessége pedig szinte teljesen hiányzik belőlük. Ezek ideális főgonosz tulajdonságok, nem igaz?"

a főhős problémáival, elveivel. Egy diktatúra élén állhat egyetlen személy (a diktátor), de akár egy csoport is. Hatalmukat saját törvényeikkel, katonai szervezetekkel, megfélemlítéssel, propagandával továbbá számukra és sokszor a nép számára is biztos alapokon nyugvó ideológiával tartják fent. Először vegyük a diktatúrát, mint rendszert, aztán külön foglalkozunk a diktátor személyiségével is. Ezzel kapcsolatban főként Jung gondolataira támaszkodnék, aki a pszichológia egyik legnagyobb alakja volt. Akit érdekel a lélektan, annak bátran ajánlom a műveit, elérhetőek a nagyobb könyvesboltokban, bár elég nehéz olvasmányok, azt meg kell hagyni. Megkérdezhetjük magunktól, ha kicsit is ismerjük a történelmet (és ehhez nem is kellett nagyon odafigyelnünk az iskolában), miként alakulhattak és alakulhatnak ki ilyen rendszerek? Nem véletlenül jelennek meg ugyanis videojátékokban, filmekben, különféle sci-fikben, fantasy-kben is, méghozzá egyre gyakrabban az utóbbi időben. Lehet, hogy joggal félünk tőlük. Mindenesetre fantáziáink szerves részét képezik. A félelem nem alaptalan, hiszen képesek vagyunk sokszor ugyanabba a hibába esni. Jung szerint a hiba a tömegben keresendő. A tömeg ugyanis kevesebb, mint az egyén, mert azok a tulajdonságaink jelennek meg ilyenkor, amelyek mindenkiben megtalálhatóak: ezek pedig az állatias ösztönök.

E gondolat mentén megemlíteném a konformitást is. A törekvést, hogy beilleszkedjünk a többiek közé. Nem szeretünk kilógni, azt akarjuk, hogy elfogadjanak, így sokszor beállunk a sorba. A másik pedig egy heurisztika, vagyis egy olyan általánosított szabály, ami automatikus cselekedetekre késztet. Ez sokszor helyes lehet, mert egy-egy helyzetben nem kell gondolkodnunk, gyorsabban tudunk dönteni, viszont megvan a hátránya is. Hogy pontosan miről is beszélek? Arról, hogy úgy gondoljuk, ha valamit

sokan csinálnak, az jó. Ez persze nem mindig meglapozott, de mivel legtöbbször beválik, belénk ivódott. Amikor az utcán mindenki elkezdi az eget nézni, mi is automatikusan felnézünk, mert azt feltételezzük, hogy látnak valami érdekeset, vagy fontosat, az meg sem fordul a fejünkben, hogy csak révedeznek, vagy nincs minden rendben velük, ok nélkül teszik, amit tesznek. Ki lehet próbálni, csak szervezzetek be pár ismerőst! De talán a legfőbb, amiért működhetnek ilyen rendszerek, hogy a diktátor a nép tudatalattijában elfojtott érzéseket, késztetéseket, gondolatokat hozza felszínre, teret nyújt a kiélésükre és ezt sokszor szent célokkal, hittel magyarázza. Vegyük csak a Bioshock Infinite Columbia-ját. Ha öt percet játszunk a játékkal, már láthatjuk a vallásos jelképek feltűnését mindenhol. Ha eltöltünk vele még tíz percet, rájövünk, hogy ez csak a nagyon vastag cukormáz valamin, ami rohad. A látványvilág lenyűgöző, még a mai nextgenes szemmel nézve is, a lebegő, steampunkos beütésű város csillog-villog, könnyen el lehet képzelni, hogy miért tartják tökéletesnek. Az utcák zsongnak az élettől, kedvesen mosolyognak a járókelők, aztán amikor vásári mulatságként megdobálhatsz egy kikötözött párt csak azért, mert egyikük fekete bőrszínű, míg a másik fehér, elgondolkozol. Mert a rasszizmus, a szegregáció és az elitizmus is mind-mind a diktatúrák összetéveszthetetlen jellemzői lehetnek.

Nem hagyhatjuk ki a náci Németországot sem a képből. A legegyértelműbb példa a Wolfenstein. Ijesztő látni, mi lett volna, ha máshogy alakul a világháború. Bevallom, elég szilárd elvekkel rendelkezem, az igazságtalanságot pedig nehezen tűröm, így hatalmas élvezetet nyújtott a The New Orderben elbánni a horogkeresztesekkel. A kollektív tudattalanban, vagyis az emberiség és nem a személy emlékei között ezek a dolgok tisztán élnek és kitörölhetetlenek. Jó érzés tenni valamit, még ha nem is lehettünk akkor ott, mikor Hitler elbukott.

De nemcsak ilyen szembetűnő egyezéseket találhatunk, vannak kicsit árnyaltabban értelmezhető párhuzamok is. Ilyenek a zombik. Bizony, a hörgő, gondolkodni képtelen, ösztöneitől vezérelt tömeg, ami vérre szomjazik. Bár kicsit eltúlzott gondolat, de valójában ezt a zombiszerű viselkedést képes kihozni belőlünk egy „jó" diktátor, mondjuk Arthas a Warcraft III-ban. Itt meg is említeném rögtön a diktátorokban sokszor megjelenő kisebbségi komplexust, vagyis az általuk tökéletlennek vélt önmaguk túlkompenzálását, ami szegény Arthas bukásához is vezetett. Az Assassin's Creed legújabb üdvöskéje, a Unity Arno-ja sem véletlenül a francia forradalom idején él. Mint tudjuk, egy forradalom is átcsaphat akár diktatúrába is.

Most pedig beszéljünk kicsit a diktátorról magáról. A játékokban a diktátor lehet történelmi személy (Assassin's Creed), király (Warcraft),

de még egy sárkány is (Skyrim).
De bárki is legyen, általában hasonló tulajdonságokon osztoznak és szinte bármilyen alakban megjelenhetnek. De vajon hogyan fogjuk felismerni? Ehhez tisztában kell lennünk azzal, mi az a sötét triád. Misztikusan is hangzik, mintha az Illuminati találta volna ki. Valójában három személyiségvonásból tevődik össze: nárcizmus, machiavellizmus és pszichopátia. Vegyük őket sorban.
A nárcizmus fő jellemzője az önzőség és az egoizmus. A kifejezést Freud vezette be, akit a pszichológia talán legkiemelkedőbb alakjaként tartanak számon. Remélem, senki nem kövez meg, de önmagára is használhatta volna saját kifejezését. Narcissus a görög mitológiában szerepel és arról lett híres, hogy beleszeretett a saját tükörképébe. Itt persze nem arra kell gondolni, hogy a tükör előtt állva megállapítjuk: „Ma milyen jól nézek ki!" Egy adag önhittség még egészséges, sőt kell is, hogy becsülni tudjuk magunkat. Akkor van a gond, ha valamiből túl sok van. A nárcisztikus személyiség magát a középpontba helyezi, de mindezt mások rovására teszi, legtöbbször betegesen domináns és ambiciózus. Ez sokszor pont az alacsony önértékelés következménye, a kisebbrendűségi érzés túlkompenzálása.
Erre a legjobb videojátékos példa a Borderlands Handsome Jack-je. A magát tökéletesnek, gyönyörűnek és hibátlannak gondoló figura komikusan jelenik meg, kinevetjük, mert letudjuk annyival a dolgot, hogy nem normális. Ott vannak mindenhol a szobrai, azzal az idegesítő önelégült félmosollyal természetesen.
Az ilyen emberek a hétköznapokban sem a legkellemesebbek, de diktátorként félelmetessé válnának... Nem véletlenül ő a Borderlands 2 főgonosza, mert eleinte még nevetünk rajta, de mikor a történetbeli barátainkat kezdi gyilkolászni, azért lefagy a mosoly az arcunkról.

A machiavellizmus, bár hasonlít a nárcizmusra, nem teljesen egyezik vele. A legismertebb mondat, amit ennél a személyiségnél szoktak említeni: „A cél szentesíti az eszközt." A machiavellista saját céljai érdekében másokat használ fel. Alapelvük, ha ők nem használnak ki másokat, akkor áldozattá válnak, őket fogják kihasználni. Bármit is tesznek, azt remélt előnyökért teszik. Remekül manipulálnak, szinte észre sem veszed és már a csapdájukba esel. Az együttérzés képessége pedig szinte teljesen hiányzik belőlük. Ezek ideális főgonosz tulajdonságok, nem igaz? Ezt a lehetőséget aknázta ki az Ubisoft, amikor megalkotta a Far Cry 4 Pagan Min-jét. Tökéletesen alkalmazták ezeket a személyiségvonásokat, és azt a tényt, hogy a diktátor a válságokban találja meg melegágyát: ha az nincs, létrehoz egyet. Nem véletlenül tudott árulás és hazugság révén Kryat élére állni, amin ellenséges csoportok marakodtak.

A sötét triád harmadaik alappillére a pszichopátia. Fontos tisztázni, hogy ez már komoly betegség, míg az előző kettő enyhébb formáit nem feltétlenül diagnosztizálják a szakemberek. A pszichopata ember nagyon veszélyes, mert elsőre nem tűnik annak. Mi több, sokszor vonzó mind külsőre, mind belső értékei alapján. Ez azonban csak álarc! Valójában nem ismer megbánást vagy szégyent, nem tanul a hibáiból, hiányzik belőle az empátia, megbízhatatlan, felelőtlen, ugyanakkor magabiztos. A munka világában elsőre könnyű összekeverni egy cég jó vezetőjével, de egy idő után valódi kiléte általában kiderül. Ugyanakkor titkon élvezi mások ellen elkövetett cselekedeteit. Hogy egy nagyon klasszikus példát hozzak, ilyen Joker a Batman szériából. Szerintem sokak egyik kedvenc karakteréről beszélünk, a Batman-játékok és -képregények összeségét tekintve is.
Lenyűgöz és magával ragad, de egyértelműen szórakozásból gyilkol. Nem találhatunk okokat, sem elveket a háttérben, viszont intelligens és senki sem vitatkozhat határozott, mégis rendkívül vakmerő fellépésével.

Ők tehát a tökéletes főgonoszok, akiket nemcsak érdekünk, de vágyunk is eltávolítani a föld, vagy az egész univerzum színéről. E célunkat saját érzéseink, az emberi méltóság és szabadság megőrzésére való törekvésünk is implikálja. Ma már nem elég egy játékban az a küldetéstudat, hogy „meg kell semmisíteni a gonoszt", hanem meg is indokolják nekünk a készítők, hogy miért kell megtennünk. Elég sok és kiemelkedő cím született ahhoz, hogy tudjuk, a recept beválik. Mert bár mindez csak fantázia, de a valóságon alapul, így közel áll hozzánk. Mi pedig a hős, megmentő, forradalmár képében tetszeleghetünk.
Hogy legközelebb ne ennyire negatív, baljóslatú és borús témáról legyen szó, a „gamer girl" kérdést járjuk körbe. Addig is jó főgonoszirtást mindenkinek!

irta Fanni

ESPORT FEST

eSPORT FEST egy Cosplayer szemszögéből

Most rendhagyó módon nem a jól megszokott pszichológusként szólalok meg, hanem mint cosplayes és gamer. Amint meghallottam, hogy a Controller részt vesz egy játékos eseményen, el is határoztam, hogy menni akarok. Egyrészt azért, hogy végre megismerjem legalább pár munkatársamat személyesen is, másrészt az élményért, harmadrészt, hogy ismét egy kedvenc karakterem bőrébe bújhassak úgy, hogy nem néznek őrültnek az utcán. Habár az a kék hajszínem miatt így is sokszor megesik. Ha cosplayer az ember és nem versenyzik, általában nincs lehetősége máshol átöltözni, csak a mellékhelyiségben, amit én inkább kihagyok, mert nyomorogva parókát felhúzni nem a legkellemesebb. Úgyhogy már a helyszínre vezető út is élmény: a járókelők sápadt, döbbent arca, ahogy összesúgnak a hátad mögött, vagy dudálnak, ha kocsival elmennek melletted. Amint megérkeztem a MOM Sport épületéhez, el sem téveszthettem volna a bejáratot, főleg a célközönség nagy száma meg a

Monster felirat miatt.
Még be sem jutottam, rögtön megtaláltak egy interjúra. Kérdezgettek a jelmezemről, ami mindig nagyon jól esik az embernek, hiszen a munkája figyelmet és megbecsülést kap. Szóval jól indult a nap, és egy kevés fagyoskodás után kezdetét vette az esemény. Az Am I God koncertje ütős volt, de amint elmozdultunk a helyünkről, jöttek a fotósok, mobillal, profi géppel és úton-útfélen megállítottak, megdicsértek, ami az egyik legjobb részét képezi az egész beöltözősdinek. Olyankor azt gondolom, nem hiába égettem le az ujjam a ragasztóval, és vettem a bátorságot, hogy felvegyem azt, amit. Sajnos, nem voltunk túl sokan jelmezben, de pont emiatt felhívtak minket a színpadra.
Ha sok ember előtt kérdezgetnek tőlem, általában hülyeségeket válaszolok, ez most sem volt másként, mégis örültem, hogy megmutathatom a kész öltözéket mindenkinek. Még ígéretet is kaptunk, hogy valamilyen módon kompenzálni fogják rögtönzött fellépésünket, ami külön dicséret a megjelenésünkért. Jó volt a társaság, na. Ilyenkor az ember nem az az elvont lány, hanem LeBlanc a League of Legends-ből jelen esetben. Borzasztó nehéz volt kihúzni az erősen kényelmetlen öltözékben a nap végéig. A sok program és rohangálás miatt csak pár szót sikerült Szasával váltanom. Ráadásul leragadtam a CS:Go előtt is, de megérte.
Persze azért képek is készültek a sok Controller-plakát előtt pózolva, a magazin profi fotósával, ami külön öröm. Remek élmény az egész rendezvény. Remélem, legközelebb is találkozom veletek, valamelyik öltözékem alapján nagy eséllyel megtaláltok!

› írta: Fanni

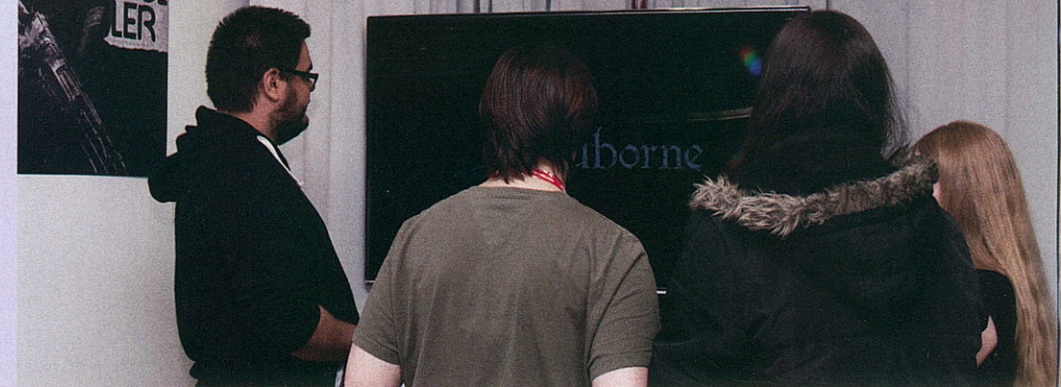
Félelem és reszketés az eSPORT FEST-en

Legkedvencebb helytelenül fordított címem újrahasznosítása talán félreértésre adhat a tisztelt olvasónak okot. Annyira messze nem volt tragikus a helyzet, viszont tény, hogy akárcsak Hunter S. Thompson halhatatlan művében, itt is akadt pszichedelikus fordulat, de erről később.

Úgy alakult, hogy amikor a hatéves Patrik fiam megtudta, hogy apa videojáték-kiállításra megy, kiharcolta magának, hogy a Kolompos együttes koncertje helyett inkább velem tartson. Így aztán kipróbáltuk az újonnan felállított mobil lépcsőt a Moszkva tér romjainál, felpattantunk a nagyon „kellemes illatú" 61-es lalóra, és meg sem álltunk a MOM Parkig. Itt találkoztunk Sickness-szel és Antaruval, majd Szasa átadta a jegyeket, és kezdődhetett is a mulatság.

Az eSPORT FEST jelenleg az egyik legmeghatározóbb videojáték-sport esemény. Ott jártunkkor éppen vérre menő Dota 2-összecsapások zajlottak, színes varázslatok repkedtek, és úgy összességében látszott, hogy megfeszített küzdelem folyik. Patrik fiam viszont le sem tagadhatná,

hogy konzoljátékos család sarja, a Dota-összecsapások helyett inkább átrángatott a Driveclubhoz. A Driveclub-ot nagyon profi üléssel és kormánnyal szerelték fel, és bár én eddig elvoltam a sima kontrollerrel is a versenyzős játékokban, de annyira más életérzés így csapatni a pályán, hogy hosszútávon azért elgondolkozok hasonló felszerelés beszerzésén. Meg kell azt is említenem, hogy nagyon készséges fiatal hölgyek és urak segédkeztek



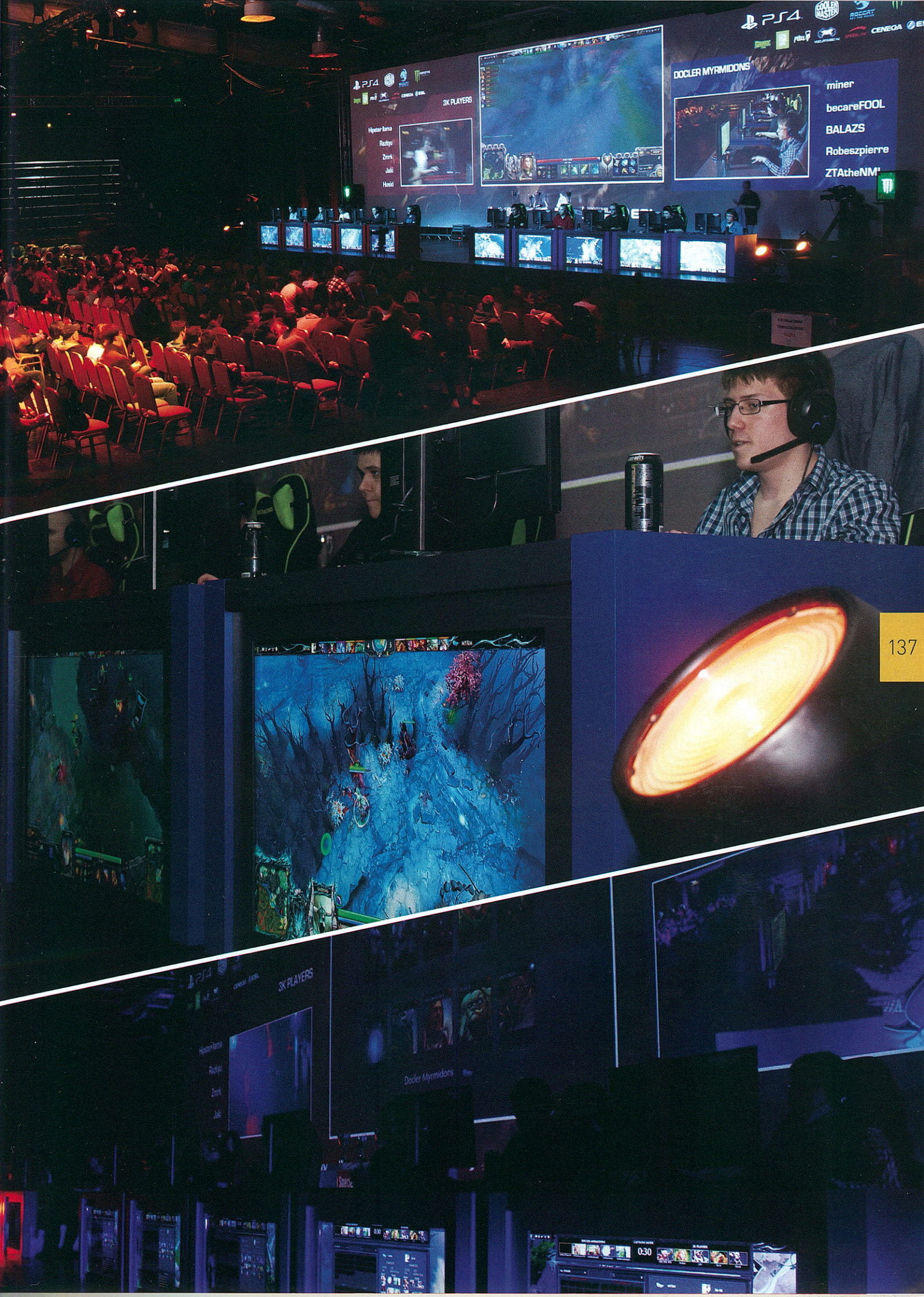
a játék körül, beállítottak mindent, és roppant türelmesek voltak a gyerekkel is, ami azért hazánkban sajnos nem feltétlenül általános. A másik cím, amit ki lehetett próbálni, a Bloodborne volt. Ez a játék aktualitása ellenére talán nem volt a legszerencsésebb választás, hiszen nem egy fesztiváljátékról van szó. Nekem az otthon melegében is sokáig kellett tanulnom a harcot, és új páncélt szereznem ahhoz, hogy egyáltalán az első utcán túljussak. Ennek megfelelően az összes gépen az alap kapucniban és pantallóban toporgott mindenki a kiinduló négyzetmétereken. A zseniális művészi hatás, meg a játék keménysége persze így is átjött. Dicséretes, hogy külön gyerekszórakoztató sarok is akadt, asztalkákkal és kis házikóval. Utóbbit ugyan Patrik fiam olyan gyorsan tönkrezúzta, mint Tökös Józsi a kocsmát az első feles után, de hát ez van. (Azért ha valaki nagyon meg szeretne a kárigényével találni, annak üzenem, hogy ez az írás teljes egészében a képzelet szüleménye, minden esetleges hasonlóság valódi szereplőkkel és helyszínekkel csak és kizárólag a véletlen műve lehet.)

Miután kimerítettük a lehetőségeket, és Patrik is gazdagabb lett egy The Flash-mintás pólóval, átsiettünk a VIP-páholyba, ahol a Controller állította fel ideiglenes főhadiszállását chipsszel, ropival és fehér kanapékkal. (Hiába, na, tudunk élni!) Szasa tartotta a frontot, interjút adott, fogadta az érdeklődőket. Illetve nagyon kedves hostess lányok szolgálták ki a vendégeket. Akadt fehér kanapé is, magyarán csúcs volt az egész. Mi is a Blodborne-nal készültünk, amit Patrik itt kipróbált. Nem mondom, hogy ez túl gyerekbarát játék, de mivel a köhögős faszi ablaka előtt forgatta csak a kamerát, így túl sok lelki sérülést remélhetőleg nem szerzett. (Azért a Gyermekjóléti Szolgálat figyelmébe is ajánlanám az ezelőtti bekezdés zárójeles részét.)

Az előbbi tevékenységet kisfiam viszont olyan lelkesen űzte, hogy valahonnan maga köré vonzott egy úszógatyás gyerek vízilabda csapatot. Mondtam, hogy várható pszichedelikus fordulat is. (A MOM Sport medencéje mellől, edzésről

szöktek át, öt perc megfeszített munkával járt kiterelni őket, de fájdalomdíjként lezabálták a ropit – Szasa).
A srácok nekiestek a Bloodborne-nak, és közben felváltva ordítottak Szasának, hogy mégis mit kell itt csinálni. Szégyellem, de ezen a ponton a feszültséget fokozhatatlannak ítéltem, ezért az ebéd ürügyén felkötöttük a nyúlcipőt. Derék főszerkesztőmről az utolsó képem, hogy Dobó István határozottságával, arcán megértő mosollyal próbálja kézben tartani az eseményeket a VIP-páholyunkat ostromló gyerekhad közepén. Viszont, ha ezek a sorok mégis eljutottak a tisztelt olvasóhoz, az jó hír, mert akkor Szasa – stílszerűen szólva – végül megúszta.

› írta Komédiás


PS4
3K PLAYERS
DOCLER MYRMIDONS
miner
becareFOOL
BALAZS
Robeszpierre
ZTAtheNM
Docler Myrmidons
0:30

Az első alkalom mindig különleges...

Sokáig próbálkoztam online játékokkal, de valahogyan jobban szeretem a magányos farkas stílust. Ha van is online szegmense egy játéknak, akkor azt is szűk ismerősi körben játszom. Ennek ellenére természetesen kilátogattam a rendezvényre, mégiscsak kis hazánk jelentős eSport rendezvénye volt. Hogy ne értetlenül bámuljam az eseményt, csatlakoztam öcsémhez, unokatesómhoz és kedves nejéhez, akik vérbeli League of Legends- meg Hearthstone-játékosok. A hatalmas kivetítőn ment a csihi-puhi rendesen, rendkívül izgalmas és kiélezett versenyek zajlottak. A tekintetem azért néha a rengeteg kiállított Playstation 4 felé tévedt. Mintha otthon nem lenne.

Ki lehetett próbálni több nagyobb címet is, köztük az Evolve-ot, a The Order: 1886-ot, az inFamous: First Light-ot, a felújított The Last of Us-t, de több kormány mögé is bepattanhattunk egy jót Drive Clubozni. Lehetett konzoljátékokat és kiegészítőket is vásárolni remek áron, de természetesen a személyes kedvencem a Controller- részleg volt, ízlésesen berendezve, hatalmas plakátokkal egy-egy Controller-magazin borítójával. Kényelmes kanapék között lehetett csevegni a magazin stábjával finom rágcsák és üdítők közepette. Bár én csak délutánra értem ki, így legtöbbjüket sajnos elkerültem. Emiatt lemaradtam a League of Legends

himnuszáról, az Imagine Dragons Warrior című számáról, amit az Am I God adott elő taiko-dobosokkal. Tényleg nagyon sajnálom, állítólag nagyot szólt. (Brutálisan jó volt, beleborzongott az ember – Szasa). A magazinunk részlegén akciósan lehetett a példányokhoz hozzájutni, melyeket csinos hostess lányok árultak, egy hatalmas LCD tévén pedig lehetőség volt játszani a legújabb slágerjátékokkal, például a Bloodborne-nal és a legújabb Battlefield-del. Igazán kellemes órákat töltöttem el itt.

Videojátékos szemmel nézve minden precíznek, rendezettnek és rutinosnak hatott, talán a hangerőből lehetett volna egy kicsit visszavenni, mert volt, hogy alig bírtunk megmaradni a teremben, de a többséget szemmel láthatóan nem zavarta. Az biztos, hogy a látogatók odáig volt a rendezvényért, ment a szurkolás rendesen. Csúszások is voltak a műsorban, de nyilván ez kiszámíthatatlan tényező. A videojátékbolt.hu jóvoltából pedig egyéb versenyek is voltak: Fifa15, Forza Motorsport 5 és Killer Instinct. A rendszeres Youtube-látogatók találkozhattak kedvenc videósaikkal is, a népszerű youtuberek közül szinte mindenki képviselte magát. A szervezők büszkék lehetnek magukra, hiszen rögtön első alkalommal egy nagyszerű rendezvényt hoztak össze. Le a kalappal...

> irta: Zaius

PS4

Esport Fest Végeredmény

Március 28-án megrendezésre került az ország első nagyszabású, önálló esport rendezvénye, az Esport Fest. Íme a végeredmény:

ROCCAT SET THE RULES

COOLER MASTER

GARAGE STORE

Counter Strike Global Offensive:

1. helyezett: TRICKED Esport: FLASH, FoDa, gabesson, NEY, rmL
2. helyezett: Team ROCK: boco, bodito, DEv, RAISY, ZEN
3. helyezett: Hard 2 Believe: BIGTOMI, DARVEX, DeadFox, iMPEC, veRzioN

League of Legends:

1. helyezett: Piegons of Doom: MarineHBS, Dugo, SUXY, Dugo, kubu
2. helyezett: TempName: Hyiei, Till, TheHero, hextasy, wAZIER
3. helyezett: Wonder Stag e-Sports: Setonix, Kombájnos, Naiden 30, fghnht, DFM vikR

Dota2:

1. helyezett: 3k players: hipster, hosid, jaki, Razkyu, Zmrk
2. helyezett: Docler Myrmidons: BALAZS, miner, Robeszpierre, NeVEr, ZTAtheNMI
3. helyezett: negylabumacska: BennyLava, Brian.Bronx, nutackezz, R1209, SWiNXBODY

Hearthstone:

1. helyezett: Kiddo
2. helyezett: Rocket
3. helyezett: Deadfair

A Controller magazin csapata szívből gratulál hazánk legjobbjainak!

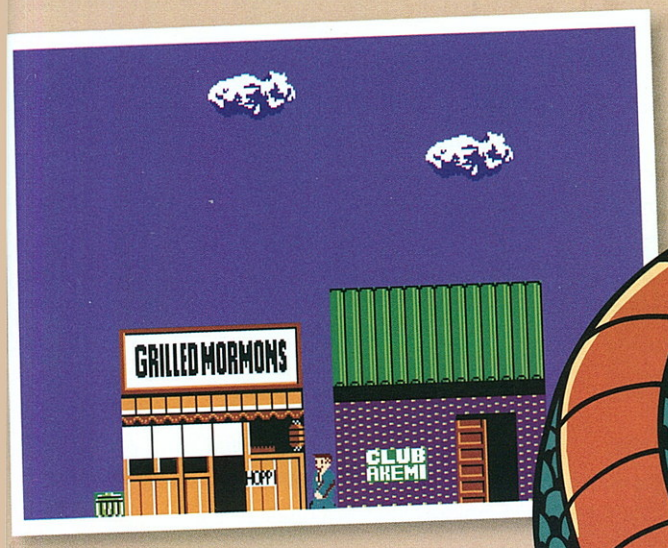
A legfurcsább japán játékok

› második rész ‹

Az őrület folytatódik: az előző számban a legkülönösebb, legbetegebb japán játékokat vettük górcső alá. Most sem lesz másként, hiszen akkor még közel sem értünk a lista végére. Lássuk hát, milyen agyament alkotások születtek ott a messzi távol-keleten...

Takeshi's Challenge
(1986, NES)

Akik érdeklődnek az ázsiai filmművészet iránt, azoknak bizonyára ismerősen cseng Takeshi 'Beat' Kitano neve. A színészt, rendezőt, komikust és költőt olyan filmekből ismerheti leginkább a hazai közönség, mint a Zatoichi – A szamuráj, vagy éppen a Battle Royal. Az említett úriembernek valamikor a nyolcvanas évek közepén felajánlották a lehetőséget egy saját videojáték elkészítésére, ami már csak azért is érdekes választásnak bizonyult, mert Kitano a saját bevallása szerint utálja a játékokat. Innentől kezdve pedig azt



hiszem, már nem is kell nagyon meglepődni az olyan apróságokon, mint hogy a játék alapkoncepcióját sakál részegen ötölte ki, és hogy a hangsúlyt arra helyezte készülő játékában, hogy a játékosok minél inkább gyűlölve érezzék magukat. Na de lássuk, miről is van szó! A játékban egy névtelen vállalati dolgozót alakítunk egy meg nem nevezett japán városban, ahol mindenki rühelli emberünket. És ez még csak az alapszitu, innentől minden sokkal rosszabb lesz. Igazából senki nem tudja, hogyan is kell játszani. Azt mondjuk elég hamar észre fogjuk venni, hogy bárkit felelősség és következmény nélkül bántalmazhatunk. Bepancsolhatunk rendőröknek, nénikéknek, kollegáknak, yakuzáknak, szóval bárkinek. De ettől még nem haladunk előre a történetben. Ahhoz ugyanis az kell (és erre magunktól kell rájönnünk!), hogy felmondjunk a munkahelyünkön, levegyünk minden megtakarított pénzt a számlánkról, majd elmenjünk karaoke-t énekelni különböző bárokba, amit egyébként a második NES joyba épített mikrofon segítségével a valóságban nekünk is meg kell tennünk. Ezután a sztoriban jönnek még ufók, sárkányrepülőzés, szökés egy képzeletbeli csendes-óceáni szigetről, meg még ezernyi baromság, míg hirtelen a játék véget nem ér. A Takeshi's Challenge-et sok helyen szavazták meg minden idők egyik legrosszabb játékának, ami talán egy kicsit túlzás (azért vannak ennél sokkal rosszabbak is), de hogy ez minden idők egyik legfurcsább játéka, szinte egészen bizonyos.

„A játék alapkoncepcióját sakál részegen ötölte ki, és a hangsúlyt arra helyezte a készülő játékában, hogy a játékosok minél inkább gyűlölve érezzék magukat...”

School Days

(2005, PC, Playstation 2, Playstation Portable)

Sokaknak az első dolog, ami az anime/mangakarakterekről (és úgy általában Japánról) eszükbe jut, az a cukiság. De mit szólnál hozzá, ha azt mondanám, hogy létezik olyan

játék, amelyben ezek a tündibündi, bociszemű kawaii iskoláslányok durvább dolgokat követnek el egymás sérelmére, mint ahogy azt a Mortal Kombat karakterei teszik? A 2005-ben megjelent School Days pontosan egy ilyen alkotás. Ebben a vizuális novellában (tudjátok, azok a főleg állóképeken zajló kalandjátékok, amikben jószerivel végig csak karattyolnak) még annyi beleszólásunk sincs az események menetébe, mint más, hasonszőrű stuffokban. A játékidő nagyobb részében ugyanis mindössze külső szemlélőként követjük végig az eseményeket. Néha azonban megkapjuk a lehetőséget, hogy valamelyik karakter nevében döntéseket hozzunk. De bárhogy is döntünk, annak következménye szinte minden esetben valami +18 karikás jelenethez vezet. Van itt minden: brutális lefejezés, öngyilkosság golyózápor által, batyuban cipelt tinilányfejek, és egyéb szemkikerekedést előidéző nyalánkságok. Az explicit jelenetek mellett szinte magától értetődően nagy szerepet kap a szex is, de abba már inkább bele sem megyek. Az előzőek alapján gondolom el tudjátok képzelni milyen lehet... A School Days a japánok Phantasmagoriája (ha valaki még emlékszik arra az ősöreg PC-s horror kalandjátékra), és minden tiszteletem ellenére, amit a japánok irányába érzek, erre talán én is azt mondom, hogy ezt esetleg nem kellett volna...

Tom Sawyer

(1989, NES)

Nofene, Tom Sawyer kalandjai virtuális feldolgozásban, ráadásul a Final Fantasy legendás alkotóitól, a Squaresoft-tól? Mi lehet itt rossz? Nos, minden. Kezdjük ott, hogy amikor a készítők a fekete karaktereket mintázták meg a játékban, akkor nem a valóságot vették alapul, hanem a legrosszabb amerikai sztereotípiákat és karikatúrákat. Ennek megfelelően a néger karakterek olyan éjfekete bőrt, vastag ajkakat, és buta attitűdöt kaptak mint az csak a XX. század első felében a rossz emlékű rasszista amerikai rajzfilmekre volt jellemző. A többi furcsaság nagyjából érthető módon magából az alapműből ered: Tom Sawyer kalandjai alapjában véve egy gyerekregény, kevés akcióval vagy bármi olyan jellegzetességgel, ami remek játékadaptációvá tenné. Ehhez képest ebben a feldolgozásban Tom és a többi gyerek vérre menő küzdelmeket folytat mindenféle állattal és szörnyszülött

kreatúrával körökre osztott harcok keretein belül, merthogy egy RPG-játékról beszélünk, ha még nem említettem volna. Ezek után már csak azt tudom javasolni, hogy ha valaki ebből az irodalmi műből írna dolgozatot irodalomórán a suliban, akkor lehetőleg ne az adaptációból próbáljon felkészülni. A tanárnő lehet ott rögtön szívrohamot kap majd javításnál, amikor különböző sárkányokról meg óriásbékákról olvas majd az elemzésben...

Cho Aniki Zero

(2007, PSP)

Azt gondolom, hogy egy játéknál már az felettébb gyanús, ha indításkor nagy piros betűkkel figyelmeztet bennünket, hogy „vigyázat, a játék nagy mennyiségű izomzatot és férfi dzsúszt tartalmaz". Merthogy a Cho Aniki Zero pont ezt teszi, és nem véletlenül. Mivel a múltkor bemutatott Muscle Marchot enyhén homoerotikusnak tituláltam, így erre már nem is tudok mit mondani.

Az alapsztori valahogy imigyen szól, hogyaszongya: „Miután a gonosz Balzac meghalt, a béke helyreállt a galaxisban. De ahogy egyre nehezebb volt kibányászni az értékes proteint a Testépítés Planétájáról, egyre többen és többen próbáltak hozzájutni a cucchoz puszta fizikai erővel. Idaten és Benten (a főszereplők) ezért saját kezükbe vették az igazságszolgáltatást, és felgyújtották a proteinmezőket. A kaland elkezdődött..." Ahha. No, ha eddig a pontig esetleg fapofával tudtuk végigülni a bevezetőt, az utána következő résznél, azaz magánál a tényleges játéknál erre már egészen biztosan nem leszünk képesek. A játék egy oldalra scrollozós shoot 'em up, amelyben héroszaink, azaz a válogatott testépítők az űrben vízszintesen lebegve, proteint és ondót(!) gyűjtögetnek, miközben a fejük búbjából lézersugarakat lövöldözve szedik le a szembejövő meteorokat és ellenfeleket. Ha elég „anyagot" gyűjtöttünk össze, akkor jöhet a megatámadás, amit a játék csak „férfi-kilövellésnek" nevez. Nem részletezem... Sok, nagyon sok

kérdés felmerülhet bennünk a játék során (Mit szívnak a fejlesztők? Ezt most miért kellett? Ki adott erre pénzt? stb.), de engem leginkább mégiscsak az érdekel: mi a fenéért asszociálnak a japánok a testépítésről azonnal a homo-szexualitásra?

LSD: Dream Emulator

(1998, Playstation)

Azt hiszem, már eddig is éppen elég furcsa játékot mutattam be, de a végére hagytam azt, ami szerintem mind közül viszi a pálmát. Adott egy játék, aminek semmi története nincs. Nemhogy történettel, de ellenfelekkel, célokkal, vagy bárminemű kihívással sem rendelkezik. Valahányszor elindítjuk a játékot, a gép mindannyiszor egy véletlenszerűen generált terepre helyez bennünket, amelyek azonban egy dologban kivétel nélkül hasonlítanak: a lehető legszürreálisabb élményekben fognak részesíteni bennünket.

Mert, ahogy az alcím is mondja, ez bizony egy álom emulátor. FPS nézetből járhatunk be zöldellő mezőket, hatalmas, semmibe vezető lyukakkal, amelyek fölött a tehenek kapálózva lebegnek. Vagy láthatunk pagodákat, amelyekben egymásra rakott székek üldöznek bennünket. Van, hogy egy városban hirtelen megjelenik egy hatalmas, Godzilla méretű gésa, aki távolról integet nekünk, és van, hogy ijesztő, mosolygós arcok nőnek ki a falból, furcsa, kapálódzó kezekkel egybekötve. Zene alig van, inkább csak furábbnál-furább, ijesztő és beazonosíthatatlan hanghatások kísérik földöntúli utazásainkat. Hosszan sorolhatnám még, de felesleges: az elmeroggyant élményeknek se szeri, se száma.

De ha figyelembe vesszük, hogy a játék készítői azok az emberek, akik a múlt hónapban ismertetett Lost souls of Tong-Nou mögött is álltak, akkor azt hiszem, nincs nagyon min csodálkoznunk. A játék címének rövidítése (LSD) egyébként hivatalosan Logic Symbolic Dream-et jelent, de ne legyenek tévképzeteink, a játék alkotói egészen biztosan a hárombetűs tudatmódosító szer hatása alatt voltak, amikor ezt a munkát összehozták. Ha valamit, ezt mindenféleképpen érdemes mozgásban megnézni, az oldalt található QR segítségével te is kaphatsz egy rövidke kóstolót a játék őrületéből.

Ennyi fért bele a mai részünkbe. A fent található címeknek most is érdemes utánanézni a legnépszerűbb videómegosztó portálokon, ha némi különleges élményre vágyunk. Legközelebb egy igazán fiús témával készülök, bemutatom azokat a legismertebb japán történelmi alakokat, akiknek neveivel a leggyakrabban találkozhatunk a játékokban. Lesznek itt szamurájok, ninják, és minden egyéb, ami csak a témába belefér. Addig is: mata ne!

› irta Sanada

LSD: Dream Emulator

Okostelefonod és a QR kód segítségével belepillanthatsz az egyik legbetegebb japán álomszimulátor játékba.

https://www.youtube.com/watch?v=70gtHWz70Z0

CSAPJ LE TE IS A MONDO MAGAZINRA!

72 OLDALNYI JAPÁN,

ANIME, MANGA, ÁZSIAI POP, COSPLAY,

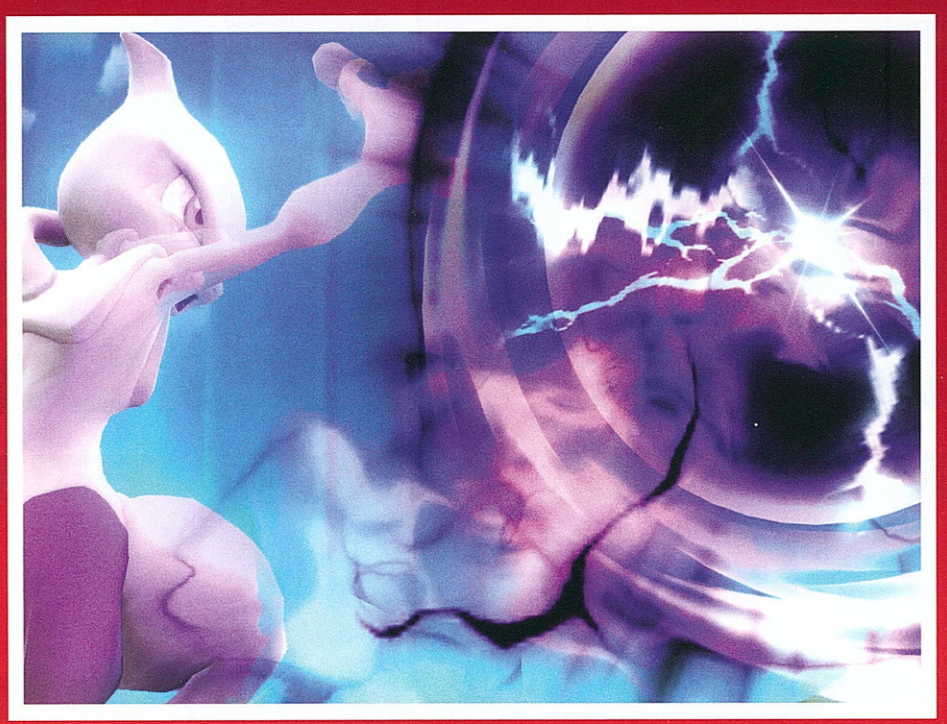
KONZOLJÁTÉKOK, KREATÍV TIPPEK, EXKLUZÍV INTERJÚK

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

WWW.MONDOWEB.HU | FACEBOOK.COM/MONDOMAGAZIN

Nintendo Direct 2015

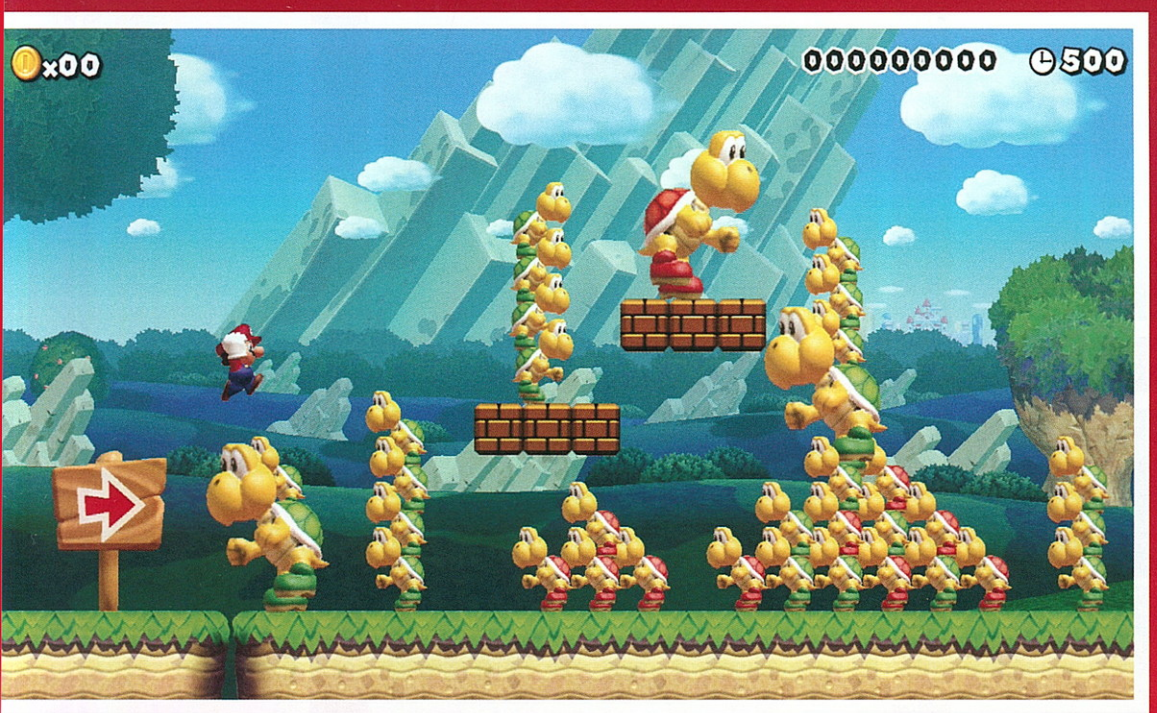
Az évek során a Nintendo tökéletes módon építette fel a játékosok és rajongóik tájékoztatására kialakított saját rendezvényét, a Nintendo Directet. Ha valaki még esetleg nem hallott volna erről, a Nintendo ezeken a neten mindenki által követhető tájékoztatókon mutatja be a nagyközönségnek és a sajtónak legújabb játékait. Mára kialakult egyfajta nagyon erős hype a rendezvénnyel kapcsolatban. Miután meghirdetnek egy ND-t, a fórumokon beindulnak a találgatások, hogy melyik nagy Nintendo címet fogják bejelenteni, vagy épp videót mutatni belőle. A Nintendo lassan háttérbe húzódott a nagy videojátékos rendezvényeken, és jelentős bejelentéseit inkább ezekre az eseményekre tartogatja. Az ND-k ugyanis sokkal rendszeresebbek és személyesebb jellegűek is, hisz ilyenkor valamelyik Nintendo guru prezentációjában láthatjuk az újdonságokat.

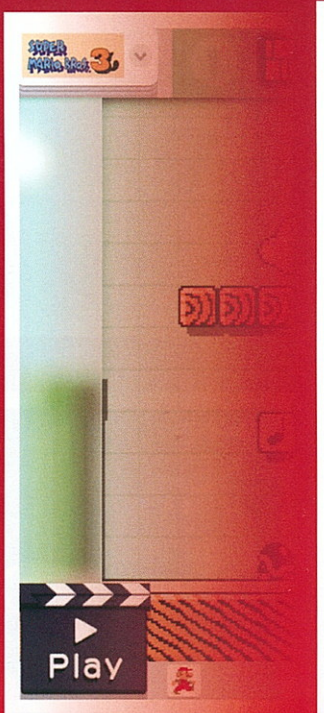


A legutóbb április 1-én megtartott Nintendo Directre nagyon nagy szüksége volt a vállalatnak. Márciusban ugyanis három hírrel sokkolták a rajongóikat. Először bejelentették az NX kódjelű projektjüket, ami nem más, mint a Nintendo következő generációs konzolja. Hogy ez pontosan mi lesz, arra nem kaptunk választ, annyi derült csak ki, hogy a nagy N egyáltalán nem akar kivonulni a hardverpiacról és új gépen dolgoznak. Találgatások persze vannak bőven, többek között valamilyen crossplatformról, amely ötvözni fogja az otthoni és handheld Nintendo konzolokat. Konkrétumot azonban nem tudni. A második hír, hogy a Nintendo a mobil piac felé fordul, és mobilos játékok gyártásába is beszáll. Sokan el is kezdték temetni a Wii U-t és a 3DS-t, amelyet az újabb megrázó hír követett. A Wii U-ra a tavalyi E3-on bemutatott Zelda megjelenése ugyanis 2016-ra csúszik. Ez egy nagyon fájdalmas hír, hiszen eddig úgy tűnt, 2015-ben megjelenhet a játék. A felbolydult Nintendo közösség, közöttük mi is, így nagyon várta az április 1-re meghirdetett eseményt.

Arra vártunk, hogy olyan videókat mutat a Nintendo, amely segít kicsit megnyugtatni a kedélyeket. Szerencsére hamar kiderült, a Nintendo nem hagyja magára sem a Wii U-t, sem a 3DS-t, és talán a Zelda hiányát is feledtetni tudja. A rendezvény kimondottan a 2015-ben megjelenő játékokra koncentrált, és bizony akadtak nagy meglepetések. A bemutató első fele a Wii U kínálatra koncentrált, aztán jöttek a 3DS újdonságok. Mindenekelőtt bejelentették, hogy új Super Smash Bros szereplők érkeznek, Mewtwo és Lucas személyében. Előbbi eddig akkor vált elérhetővé, ha a játékból a Wii U és a 3DS változatunk is megvolt,

most már külön is megvehetőek. Az új szereplőn kívül egy frissítés is érkezik a játékhoz: kisebb-nagyobb javítások mellett balanszolják egy kicsit a harcosokat is. Az SSB mellett bejelentették, hogy új funkciót kapnak az eddig is bomba sikernek bizonyult amiibo figurák. Segítségükkel ezentúl klasszikus NES, vagy SNES címeket (mint a régi Mario játékok) tudunk rövid időre kipróbálni. És apropó Mario! Idén szeptemberben fog megjelenni a Nintendo Mario pályakészítő programja, a Mario Maker. A játékkal különböző NES, SNES, Wii U stílusú pályákat csinálhatunk majd. A Nintendo arról sem feledkezik meg, hogy a Mario Bros idén 30 éves. Az évfordulóra terveznek is valamit, de részleteket még nem tudtunk meg. Megjelenési dátumot kapott viszont a Yoshi's Woolly World. A Kirby's Epic Yarn inspirálta fonalas Yoshi játék már most nagyon gyönyörűnek és izgalmasnak ígérkezik. Június 26-án jelenik meg, ráadásul lesz belőle egy limitált kiadás, benne egy kötött Yoshi amiiboval, amellyel extra funkciókat lehet előhívni a játékban. Újabb trailert kapott a Splatoon, a Nintendo talán legizgalmasabb festékes lövöldözős TPS játéka, amely május végén kerül a boltok polcaira. Az idei év egyik legérdekesebb





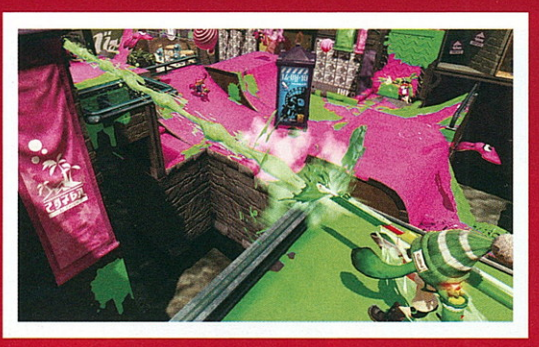
anyagáról van szó, érdemes lesz rá odafigyelni. Mint ahogy a Nintendo kamerás túlélő horror játékára, a Project Zerora is. A japánban Fatal Frame: Oracle of the Sodden Raven címmel még tavaly szeptemberben megjelent játék úgy tűnt, hogy nem fog Európában megjelenni, ám most biztossá vált, hogy a Nintendo nem követi el ezt a hibát. Sokat nem tudtunk meg a megjelenésről, de egyelőre elégedjünk meg ennyivel. Bizonyossá vált viszont, hogy a két éve bejelentett közös Atlus-Nintendo crossover RPG játéka, a Shin Megami Tensei x Fire Emblem készül Wii U-ra. Sok dolog nem derült ki (pld. idén vajon számíthatunk-e rá), de ígéretes darabnak tűnik. Kaptunk egy szép videót, és a játékból láthattunk jelenteket. Wii U fronton további jó hír, hogy érkeznek a N64-es és Nintendo DS Virtual Consol játékok, így ha valakinek kimaradtak volna olyan klasszikus címek, mint a Super Mario 64, az most ezt is bepótolhatja. Remélem, hamarosan a GameCube címek is felkerülnek a kínálatba.

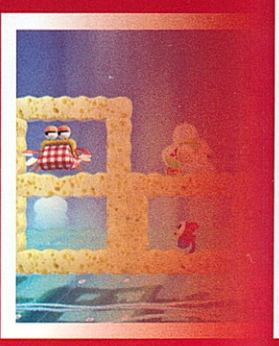
3DS fronton már kisebb címek kerültek bejelentésre. Nagyon érdekes játéknak tűnik a Box Boy, legalábbis azoknak, akik szeretik a logikai kihívásokat. Érkezik a Pokemon Rumble World, amely a Pokemon rajongóknak szerez kellemes perceket. A logikai játékok szerelmeseinek ott lesz továbbá a Puzzles&Dragons Z. Ezeknél azonban sokkal nagyobb horderejű bejelentés volt az új 3DS-re készülő Fire Emblem, amely Japánban Fire Emblem If címmel fog megjelenni. A szigetországban már idén júniusban, Európában valamikor 2016-ban érkezik. A másik nagy durranás egy új Animal Crossing, az Animal Crossing: Happy Home Designer, amely ezúttal a lakberendezésre fókuszál.

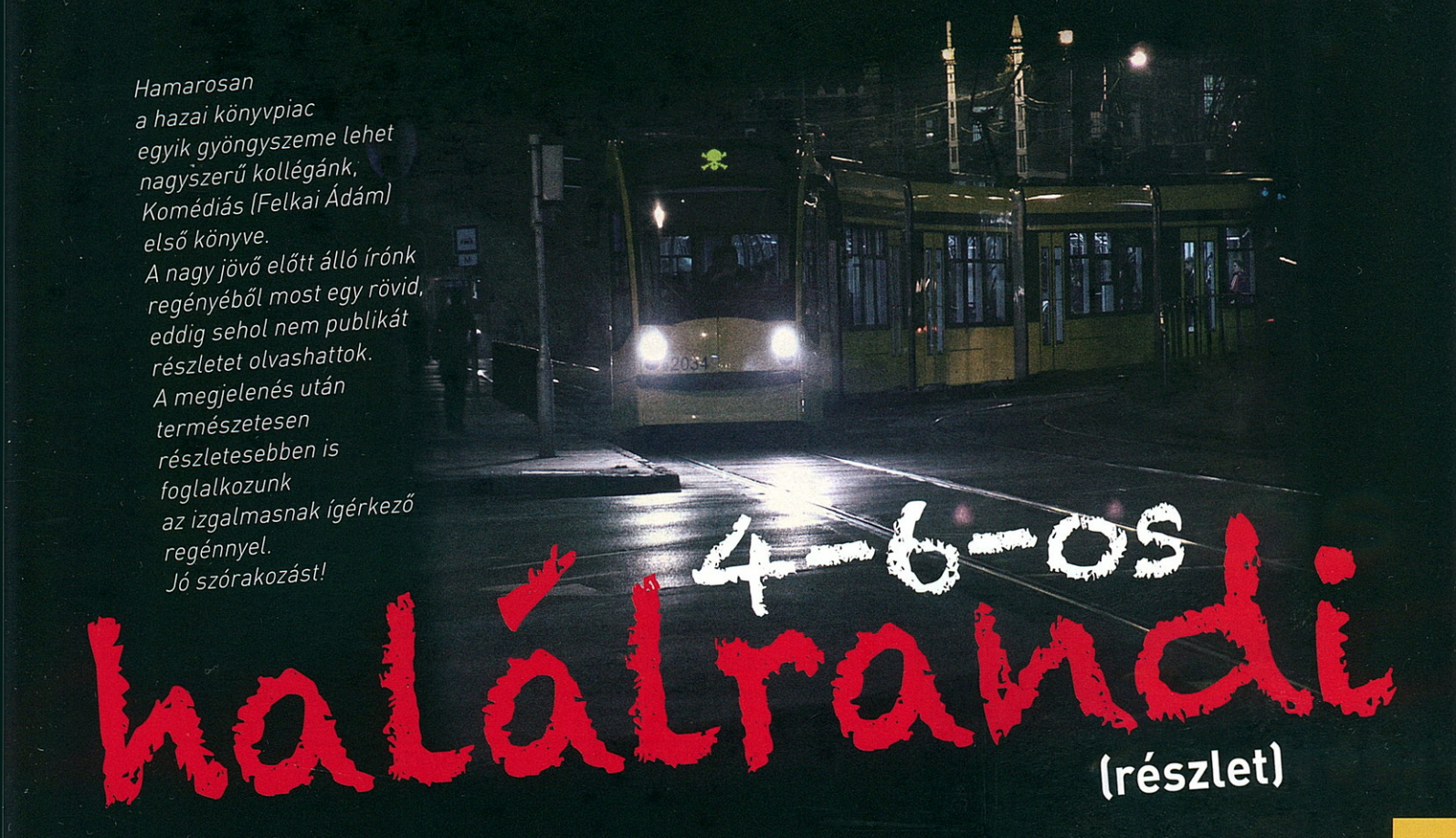
A prezentáció végén visszatértünk egy pillanatra a Wii U-hoz, egész konkrétan a Mario Kart 8-hoz. A májusban érkező legújabb Animal Crossing inspirálta DLC pakkról láthattunk ígéretes videókat, köztük újabb pályákról, irányítható szereplőkről, és bajnokságokról is. További fantasztikus hír, hogy ingyenesen letölthető lesz a 200 cc mód, amely újabb kihívásokat tartogathat a MK rajongók számára.

Ez a ND egy jól sikerült rendezvény volt. Én mondjuk hiányoltam egy Xenoblade Chronocles X EU-s megjelenési dátumot, és egy Star Fox-videót is, meg lassan a 2016-os Wii U kínálatról is csepegtethetne valamit a cég. De ugye a június 16-18-án megrendezésre kerülő E3-ra is tartogatni kell valamit.

› irta Veres Miki







Hamarosan a hazai könyvpiac egyik gyöngyszeme lehet nagyszerű kollégánk, Komédiás (Felkai Ádám) első könyve. A nagy jövő előtt álló írónk regényéből most egy rövid, eddig sehol nem publikát részletet olvashattok. A megjelenés után természetesen részletesebben is foglalkozunk az izgalmasnak ígérkező regénnyel. Jó szórakozást!

4-6-os halálrandi

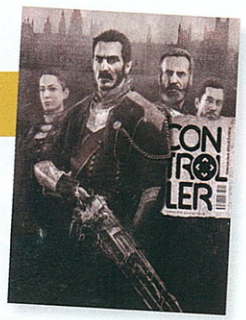
(részlet)

– Mondd, neked tulajdonképpen mi a bajod?
– Semmi, semmi – mondta Edina, megvonta a vállát, és ő is nyúlt a hamburgerek felé, de félúton, ahogy Balázs, ő is megtorpant a mozdulatban. Most úgy festettek ketten, mint valami szoborpár, allegóriája a férfi és nő párkapcsolati tipródásának, melyben, amit akarnak, jelen esetben a burgert, egyik sem képes megszerezni, csak befagynak két cselekvés között a végtelen űrbe. Ám akármilyen tanulságos látványt is nyújtottak így együtt, Edina megtörte a kényes egyensúlyt, beletúrt a hajába, és elmosolyodott:
– Lehet egy pusztítóan őszinte kérdésem?
Ekkor Balázs is összefonta karjait mellkasa előtt, és hátradőlt a székben. Szemmel láthatóan készen állt mindenre:
– Csak tessék! – mondta.
– Meggyilkoltál valakit?
Balázs egy ideig csak nézett, aztán felnevetett:
– Úgy érted, mostanában?
– Igen. A budiban. Kinyírtad azt a szerencsétlent?
– Milyen szerencsétlent?
– Akinek nekiütköztél, és aki utánad ment a vécére.
– Nem is emlékszem, hogy bejött valaki a vécébe. És miért „nyírtam volna ki"? Szerinted összemértük, én jöttem ki vesztesként, és ezt nem bírtam feldolgozni?
– Nem tudom, mit gondoljak – így Edina. – De a jelek egyértelműek. Meglátsz valakit, bejövünk ide, te nekimész, bedobod az italába azt a kapszulát, majd megvárod, és végzel vele. A leszakadt gombok, a gyűrött ing mind-mind arra utalnak, hogy dulakodtál valakivel, a tenyered két szélén a benyomódást pedig valami vékony, de erős és hajlékony dolog hagyta. Kötélnél vékonyabb, szóval én fojtóhurokra gondolnék. Szerintem megfojtottad azt a férfit, miközben éppen a dolgát intézte, hátulról támadtad le, és ahogy a nyomorult küszködött, és a háta a mellkasodhoz dörzsölődött, leszakadtak a gombjaid, és összegyűrődött az inged.
Edina miután ezt végigmondta, aggodalmasan pillantott Balázsra. A férfi arcán mosolykezdemény játszott.
– És szerinted honnan tudtam, hogy ez a valaki, az áldozatom, itt lesz? – kérdezte.
– Talán nem tudtad, csak meglátott véletlenül, és úgy határoztál, miért ne, akkor már végzel is vele, ha úgyis erre jársz.
– És a kis gyilkos neszesszerem mindig magamnál hordom, hiszen ki tudja, mit hoz a jövő...
Hát igen, ez volt a bökkenő. Edinának be kellett látnia: nem túl valószínű, hogy valaki pisiltető kapszulákkal és fojtóhurokkal járja a várost, hátha úgy alakul, hogy valakit sürgősen el kell tennie láb alól.
– Talán sorozatgyilkos vagy – kockáztatta meg Edina.
– Talán sok Bret Easton Ellist olvastál. Nem minden sikeres, jóképű, harmincas egy elmebeteg gyilkos.
Edina érezte, ahogy elpirul. Totálisan hülyét csinált magából, legjobb lenne, ha soha többet nem venne a kezébe olyan regényt, amelyben akár egyetlen gyilkosságot is elkövetnek. Sőt, a biztonság kedvéért talán egyáltalán nem kellene többé semmit sem olvasnia. Úgy tűnik, nem neki való.

LEVELET HOZOTT
A JÓSKA

A Controller magazin postását Jóskának hívják. A vezetéknevét nem tudom, és szerintem néha iszik is munka közben. Talán ezért lehet, hogy saját állítása szerint olykor felborul a szolgálati biciklivel. Nála tehát nemcsak ősszel van levélhullás. Igaz ugyan, hogy olvasóink leveleit főleg e-mailben kapjuk, de attól még Jóska ihlette a rovat címét. A Facebookon meghirdetett felhívásunkra sokan írtak, ezekből válogattam. Az már most látszik, hogy kevés az egy oldal, de hát honnan tudtam volna előre?

Márk



Sziasztok!

Ugyan nem kérés és nem is vélemény a magazinnal kapcsolatban, de lehet, hogy ti is viccesnek találjátok majd. Minden hónapban megveszem a magazint (amit amúgy imádok!) és otthon nyugalomban, nagyjából két nap alatt végigolvasom. Mostanában azonban sokat kellett utaznom, így a buszon kényszerültem olvasásra. Egy idős hölgy mellett kaptam ki bátran a magazint és ez a kedves néni amint megpillantotta a címlapot lelkesen mondja, hogy az az ő unokája... (Order 1886 főszereplő) Nem tudtam neki megmagyarázni, hogy az tuti nem az ő unokája, így inkább helyeseltem és mondtam neki, hogy bizony daliás férfi lett az unokájából.
Ja amúgy nem csináltok egyszer az egyik számba egy csoportképet? :D

Üdv: Batelka Márk

Szia Márk!

Nem, ezt nem találjuk viccesnek. Szegény néni már biztosan szenilis volt... A fenét! Persze, hogy vicces! De még viccesebb lett volna, ha téged néz az unokájának, mert akkor nem úszod meg a nagymutterek védejgyének számító naftalinszagú ölelést és a meghatározhatatlan korú vászonszatyorból előhalászott keménycukorkát sem. Csak azon csodálkozom, hogy a néni kicsit sem akadt fenn a tényen, hogy "unokája" kezében egy orbitális kéziágyú van. De mit lehet tudni? Náluk talán a nehézfegyverekkel való fotózás családi hagyomány.
Van azonban egy másik elméletünk is, csak ahhoz ismerni kell az előzményeket: Ötödik számunk borítóját Komédiás szintén egyedi módon értelmezte, amit a Facebook oldalunkon meg is osztottunk. De most annyira témába vág, hogy itt is idézem a meglátását:

"E hónapban a március 15. adta a tematikát, így tehát a borítón egy klasszikus fénykép látható a forradalom hőseiről. Jobboldalt leghátul Petőfi fogalmazza magában a Nemzeti dalt, de a hazafias tevékenység és az elmélyült koncentráció nem teljes, hiszen oldalra sandít a másik szélen, hátul álmodozó Szendrey Júliára. Középen az idősebb, szakállas férfi nem más, mint gróf Batthyány Lajos, aki történelmi jelentőségének teljes tudatában tekint az objektívbe.
A főalak pedig Kossuth Lajos maga, a nagyszerű stratéga, akit nehéz meglepni. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy most is kezében lézerágyúval várja, hogy alápörkölhessen néhány császárpárti seggnek."

Nem tudhatjuk, hogy Komédiás mit szívott a nemzeti ünnepen, amikor e sorokat papírra vetette, de biztos be volt kokárdázva. Azonban tételezzük fel, hogy igaza van. Ebben az esetben te Kossuth Lajos nagyanyja mellett ültél a buszon! Ez akkora teljesítmény, hogy megérdemelsz egy achievementet. Tessék:

› Szasa

Elvis

Hello Controller!

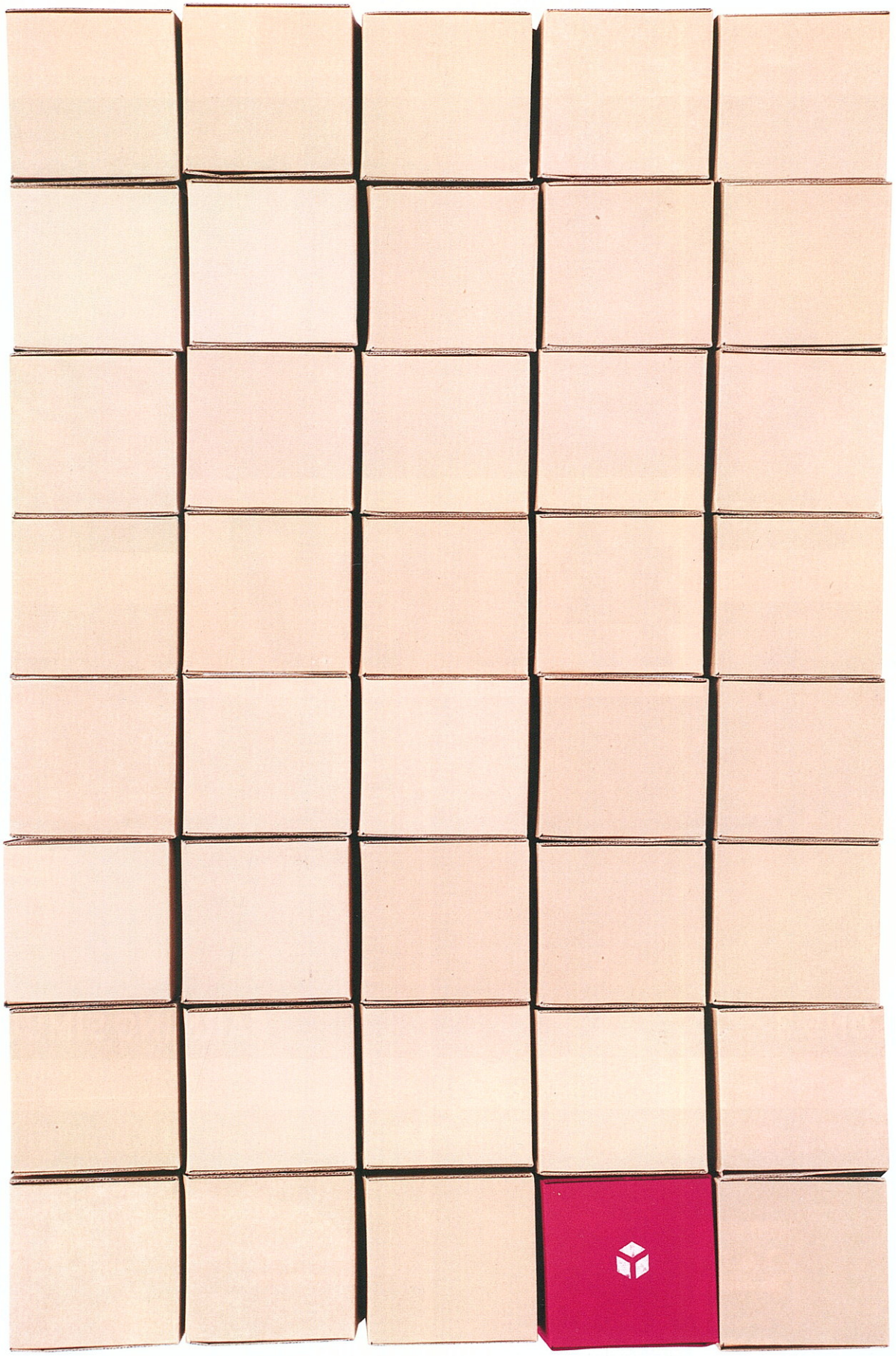
Nem gondoljátok, hogy a sok ingyenes online oldal mellett, amelyekben sokkal hamarabb lehet olvasni egy játéktesztet, már nincs értelme a nyomtatott újságnak?

Elvis _ Prézli

Hello Prézli!

Nem gondoljuk.

› Szasa



Nem az egyetlenek vagyunk. De különlegesek...

Nyomdai előkészítés » Nyomdai kivitelezés » Reklámeszközök » Rendezvényeszközök

www.blackboxprodukcio.hu
info@blackboxprodukcio.hu

BLACKBOX
PRODUKCIÓS HÁZ

THE WITCHER 3

#007

DUNGEONS 3

FARMING SIMULATOR 15

KIRBY AND THE
RAINBOW PAINTBRUSH

PROJECT CARS

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ebben a hónapban három dobozos játékot és egy The Order 1886 – Blackwater Edition gyűjtői kiadást sorsolunk ki olvasóink között a Corvin Konzol felajánlásával!

A feladatod nagyon egyszerű!

1. Vágd ki a szelvényt a magazinból!
2. Töltsd ki a hátoldalon található adatlapot hiánytalanul!
3. Egy zárt borítékban postázd a nyereményszelvényt a kiadó címére!
4. A borítékra írd rá: "Controller nyereményjáték"
5. A következő számunkban megtalálod a nyertesek nevét!

Postázási cím:

INTEGRO STUDIO
1134 Budapest,
Rózsafa út 13-17.
"Controller nyereményjáték"

A játék 2015. május 15-ig tart!
Sorsolás: 2015. május 16.

A hiányosan vagy olvashatatlanul kitöltött szelvények, valamint a 2015. május 15. után beérkezett levelek nem vesznek részt a sorsoláson. Kizárólag a magazinból kivágott szelvények érvényesek, fénymásolt példányokat nem fogadunk el. A nyerteseket e-mail-ben is értesítjük. A nyereményeket postai úton juttatjuk el a szelvényen megadott címre.

1. THE ORDER 1886 – Blackwater Edition (PS4)

2. ZOMBIE ARMY TRILOGY (PS4)

3. THE BUREAU (PS3)

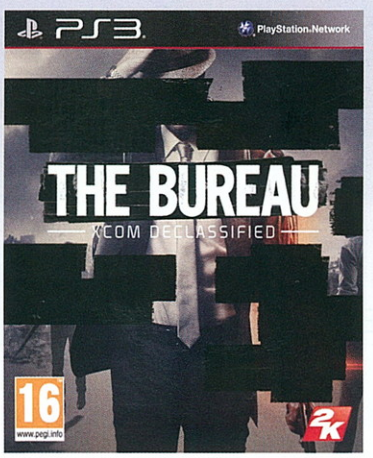
4. ALIEN ISOLATION (X360)

NYEREMÉNYJÁTÉKUNK TÁMOGATÓJA:
CORVIN KONZOL
1082 Budapest, Üllői út 52/a
Telefon: 061/233-89-87
Mobil: 0670/426-14-64
E-mail: info@corvinkonzol.hu

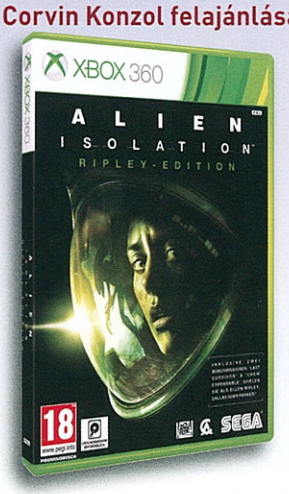
1. THE ORDER 1886 – Blackwater Edition (PS4)
A Corvin Konzol felajánlásával

2. ZOMBIE ARMY TRILOGY (PS4)
A Corvin Konzol felajánlásával

3. THE BUREAU (PS3)
A Corvin Konzol felajánlásával



4. ALIEN ISOLATION (X360)
A Corvin Konzol felajánlásával



1. . THE ORDER 1886 – Blackwater Edition (PS4)

Név:

Cím:

Email:

Telefon:

2. ZOMBIE ARMY TRILOGY (PS4)

Név:

Cím:

Email:

Telefon:

3. THE BUREAU (PS3)

Név:

Cím:

Email:

Telefon:

1. ALIEN ISOLATION (X360)

Név:

Cím:

Email:

Telefon:

NYEREMÉNYJÁTÉK!

AZ ELŐZŐ SZÁMUNK NYERTESEI:

NINTENDO AJÁNDÉKCSOMAG

Ötvös Krisztián – Miskolc (3535)

BLOODBORNE

Gombos Attila – Budapest (1021)

CONTROLLER ELŐFIZETÉS

Szabó Zoltán – Győr (9028)

A nyerteseknek gratulálunk!

DrumDrum design

Budapest, VII. Dob utca 14.
DrumDrumDesign.hu

Formák,

színek,

Design, divat és mindenféle kreatív ajándék Budapesten,
a Dob utca 14-ben, a Gozsdu udvar mellett.

ötletek magyar alkotóktól.

Megnyitottunk!

A **Controller Magazin**, a hazai laptervezés legfrissebb remeke nálunk **950 Ft helyett csak 650 Ft**-ért* lesz kapható!

Ugorj be az újságért és nézz körül!

*Ajánlatunk a készlet erejéig érvényes.

©2008 - 2015 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, Grand Theft Auto, the GTA Five, and the Rockstar Games marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.